

ESPECIAL  
**STAR FOX**

**CLUB**

**10**



**Nintendo®**

CONOCE A:

- **GOAL!**
- **SUPER STAR WARS**
- **HUNT FOR THE RED OCTOBER**

ESPECIAL

- **STREET FIGHTER II**  
DHALSIM



CURSO

**Nintensivo®**

- **THE LEGEND OF ZELDA**  
A LINK TO THE PAST
- **SUPER MARIO KART**

Argentina \$ 3.00



7 806640 035012

09306

MAS INFORMACION DE:

- **POWER BLADE**
- **MARIO PAINT**





# ROMPE EL CASCARON DE YOSHI Y DEFIENDETE DE LA INVASION AEREA.



Prepárate para enfrentar un desafío totalmente nuevo, de acción rápida y emocionante. Goombas, Bloobers y Boobuddies caerán del cielo para invadirte y conquistarte. Defiéndete hasta vencerlos junto a Mario y Yoshi, el simpático dinosaurio que sale del cascarón para ayudarte y aumentar tu puntaje.

**TOMA EL CONTROL DE PODER.  
TOMA EL CONTROL DE NINTENDO.**





# EDITORIAL

**E**s increíble cómo hemos crecido en todo este tiempo. Ya son miles los amigos que nos escriben cada mes y nuestro entusiasmo por entregarles una mejor revista también aumenta.

Si ya vieron nuestra portada estoy seguro que también opinan que es sensacional. Gracias a que estamos integrando nueva gente a la revista podremos entregarte más y mejor información con cada número. El mayor premio para el equipo es recibir tus opiniones y sugerencias a través de las cartas, por eso no olvides escribimos.

Nos gustaría responder a todas sus inquietudes, pero a veces por razones de espacio nos es imposible. En todo caso, siempre leemos con mucha atención sus cartas y muchas de ellas se contestan en las distintas secciones de la revista, en números anteriores o están por salir en el próximo número. Les prometemos que a su debido tiempo todos tendrán la información que necesitan para sus juegos. Como lo habíamos prometido, en este número encontrarás el especial del fantástico STAR FOX. Nuestros pilotos tomaron el control de este juego descubriendo muchos secretos para ti.

Acompañanos en esta genial aventura por el espacio y derrotemos al malvado Emperador Andross.

Mantente fiel a tu revista, ya que se acercan grandes sorpresas que no puedes dejar de conocer.

Ahora, mientras tu entras al mundo de la acción total de Nintendo, nosotros seguiremos trabajando para la próxima edición.

Disfruta y aprende con todos los sensacionales trucos, passwords y estrategias que nuestros pilotos prepararon este mes.

¡Hasta la próxima!





**Nintendo®**

# SUMARIO

CLUB NINTENDO Año 2 Nº 6  
JUNIO 1993

Revista Coeditada entre

Productos y Equipos  
Internacionales, S.A. de V.A.

Director General  
Teruhide Kikuchi

Director de  
Administración  
Jorge Stone

Director Editorial  
Gustavo Rodríguez  
José Sierra

Producción  
Network Publicidad

Diseño  
Francisco Cuevas

Investigación  
Jesús Medina  
Adrián Carvajal

Distribuidora  
Latinoamericana  
de Publicaciones S.A.  
(Dilapsa).

Departamento  
Editorial

Editor  
Jorge Barrera S.

Diseño en  
Computación  
Hélio Galaz G.

Colaboradores  
(Trucos y secretos)  
Mirko Albuquerque  
Cristian Steinlen  
Francisco Mejías  
Ricardo Rodríguez  
Juan Eduardo Trujillo

Revista Club Nintendo Nº 2/6 ©  
1993 Nintendo of América, Inc.  
All Right Reserved. Nintendo,  
Nintensivo, Nintendo Entertainment  
System, NES, Super Nintendo  
Entertainment System, Super  
NES, and Game Boy are  
trademarks of Nintendo. Revista  
mensual editada y publicada por  
Editorial Andina S.A., Av. El Golf  
Nº 243, Santiago, Chile.  
Representante Legal: Julio  
Poblete Bennett, Gerente de  
Ventas: Claudia Vidal, Ejecutiva  
de Cuentas: Verónica Espinoza,  
Gerente de Producción:  
Fernando Ureta, Coordinación:  
Iván Avila, Editorial Vanidades  
S.A., Perú Nº 263, Buenos Aires,  
Argentina. Editor Responsable:  
Carlos Alberto Magurno.  
Distribuidores: Chile, Distri-  
buidora Alfa S.A., Argentina,  
distribuidor en Capital: Vaccaro  
Sánchez y Cía. S.A., Moreno Nº  
794 (3091), Buenos Aires.  
Distribuidor en Interior: Dis-  
tribuidora de Revistas Bertrán  
S.A.C., Santa Magdalena, Nº 541  
(1277), Buenos Aires. Impresa en  
Chile por Antártica S.A., en  
junio 1993. Chile recargo por tele-  
g. 4-30, 30 Regiones: \$15

**Nintendo®**

**SUPER NINTENDO®**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**GAME BOY®**  
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

## CURSO NINTENSIVO®

ZELDA - A LINK TO THE PAST.....	6
SUPER MARIO KART.....	38

## INFORMACION

### SUPERNESESARIA

SUPER STAR WARS.....	16
GOAL!.....	24
THE HUNT FOR RED OCTOBER.....	49
STREET FIGHTER II - Dhalsim.....	20
MARIO PAINT.....	46

## CURSO NINTENSIVO®

CASTLEVANIA II.....	60
---------------------	----

TUS PREGUNTAS A DR. MARIO.....	4
LOS RETOS DE MARIO.....	17
EL CONTROL DE LOS PROFESIONALES.....	18
TOP TEN.....	19
PAGINA PASSWORDS.....	25
MARIADOS.....	26
ESPECIAL STAR FOX.....	34
S.O.S.....	42
ANALIZANDO A: JOE & MAC.....	48
LA BOLA DE CRISTAL.....	53

EN PAGINAS  
CENTRALES  
SENSACIONAL POSTER  
**T.M.N.T.**  
TURTLES  
IN TIME



**HAY UN LUGAR  
DONDE PODES MIRAR TV  
Y JUGAR CON TUS  
VIDEO GAMES...**



**...AL MISMO TIEMPO.**

**POWER**  
**GAMES**

**NO TE LO PIERDAS !**

Power Games es el único programa de la televisión argentina dedicado exclusivamente a los video juegos

**Martes y Jueves a las 18 hs. por canal 3**

**Sábados y Domingos 18.30 hs. por CV Satelital para todo el país.**



**CableVisión**



# TUS PREGUNTAS A



## DR. MARIO

¿Cuánto cuestan los cartuchos? Para mandarles dinero y que me los manden. Además díganme claves de Bomberman.

JUAN JOSE FREDES

*Desafortunadamente Club Nintendo no tiene servicio de venta, ni tampoco, como nos lo han preguntado algunos lectores, podemos cambiar cartuchos.*

*Esperamos que te ayude esta clave del nivel 50 de Bomberman:*

**FCPIANNMJGGKIGID  
JABA**

Querido Doctor Mario, me gustaría ver mi carta publicada y que contestaran a esta pregunta que me surgió hace tiempo cuando salimos de compras. Vimos en un mercado, un video - juego de peleas llamado Master Fighter II

que era parecido a Street Fighter II para el sistema japonés de 8 bits y coincidimos en que los gráficos eran pésimos y hasta de risotada, pero queremos saber si va a salir después para el sistema americano pues en algunos juegos salen primero en formato japonés y después en el americano.

Queremos despedirnos y esperamos que su revista siga mejorando mes a mes para complacer a todos los lectores y agradecemos que tomen en cuenta los comentarios de los lectores.

CARLOS GIACCAGLIA  
J. FERNANDO INSAUSTI  
ARIEL DORDONI



*Nos esforzamos por contestar a todas sus cartas y a darles siempre la mejor respuesta, por eso quisimos detenernos en ella. Ojalá esto le sirva a muchos que tienen la misma duda.*

*Respecto al juego que nos mencionas para el "famicom", nosotros lo adquirimos para analizarlo y definitivamente es uno de los peores cartuchos que hemos jugado: es lento, las imágenes se descomponen, el control sobre los personajes es muy pobre, los gráficos son muy malos y lo peor es que es una copia, de un excelente juego, que quiere engañar a los videojugadores. Hablamos con Capcom y nos comentaron que*

*no está en sus planes sacar Street Fighter II para NES y nosotros creemos que es precisamente porque la calidad de Capcom nunca sacaría a la venta este juego en 8 bit porque las limitaciones del sistema lo harían ver como un juego malo.*

¿Qué significan las letras japonesas que aparecen en el stage de Ryu y también lo que aparece en China donde tienen las gallinas?

EDUARDO Z. ROMANO

*En el stage de Ryu dice "Furin Kazan" que se traduce como volcán en erupción. En el stage de Honda dice "Agua Caliente" en la puerta y "Bienvenido" en los faroles; cuando ganas dice "Shobu ari", lo cual significa "tú ganas" (en inglés "you win").*

*Nos fue más difícil investigar lo que dice en el stage de Chun Li porque no es japonés sino chino.*

Carnicería Rummon Restaurant Shangha



*No tirar basura, ni hacer pipí Hielo También averiguamos que Chun es una de las flores más bonitas y típicas de China.*

Me gustaría saber más sobre el CD ROM que ustedes trataron en una edición anterior de Revista Club Nintendo.

JESUS CRISOSTOMO



*No te olvides  
de escribirnos, enviando  
tus preguntas y  
sugerencias.*

*Como mencionamos en nuestro número anterior, el CD ROM del Super Nintendo incluirá ahora un poderoso procesador ;de 32 bit!, lo cual lo hará muy superior a los demás sistemas con CD ROM; pero para poder lograr esta adaptación Nintendo tuvo que retrasar un poco su fecha de salida; sin embargo, para "compensar" el retraso del CD ROM, Nintendo introducirá un nuevo Chip conocido como SFX en sus cartuchos normales. Este Chip ayudará a crear verdaderos efectos de 3D, ya que les podrá dar volumen a muchas figuras que, al ser usada la escala y rotación, quedaban planas. Ten la seguridad que Club Nintendo te traerá más noticias acerca de este nuevo sistema en su próximo viaje al CES que se realizará en Las Vegas, Nevada, en enero de 1993.*

*Soy un padre de familia y pienso que la revista nos ayuda a que nosotros los padres participemos con nuestros hijos y los ayudemos a jugar Nintendo*

MARCO ANTONIO NIJAMKIN

*No es la primera carta con este comentario. Realmente la revista está dirigida hacia el videojugador, sin importar su*

*edad,pero afortunadamente la revista también ha sido un gran pretexto para que los padres se acerquen a sus hijos y participen con ellos en una actividad que tanto disfrutan.*

*Tengo una recomendación, ya que quiero que esta revista siga siendo muy buena por su contenido. Hay que tener cuidado en los dibujos y las explicaciones de los cursos nintensivos ya que, por ejemplo en la revista 9 página 8, dice que en la escena de Toad Man encontrarás energía en donde indica la flecha, pero no encuentro la flecha que dicen.*

CARLOS GOMEZ ACUÑA

*Preparar la revista no es fácil y a veces se nos escapan esos detalles. En el caso que nos comentas quitamos la flecha porque mejor quisimos poner ahí a Mega Man, pero no hicimos la corrección en el texto. Ten por seguro que estamos poniendo todo nuestro esfuerzo para evitar que esto se repita.*

*Me han dicho que el uso de los sistemas de videojuegos dañan el monitor ¿es cierto?*

ROBERTO PERENELLE

*No. Realmente es igual que si tienes prendido tu televisor. Sólo evita poner pausa por tiempos largos para que no se manche la pantalla, pero si poner pausa por un buen rato fuera necesario, apaga la televisión sin apagar el sistema.*

*Me encanta leer El Control de los Profesionales porque hablan de ser positivo y no rendirse ante cualquier situación. Sus consejos me han resultado de maravilla.*

*¿Va a salir Street Fighter III para Super NES?*

ANDRES ARAGUA MASSABIE

*Aunque Capcom no ha dado información oficial, nosotros creemos que como este juego manejaría más información puede salir para el CD ROM.*

*Tengo 13 años y me gusta que además de la información que ponen, hagan algunas pequeñas bromas para hacer más interesante la revista.*

*Tengo curiosidad por saber quién contesta nuestras preguntas en Mariados y quiénes son Axy y Spot.*

*Creo que en Dr. Mario no hay muchas cartas de niñas sino que en general son de niños, será por eso que los chicos están más "entrados" en el Nintendo que nosotras.*

ANALIA SOLANO AHURE

*¡Ah! Qué gusto recibir una carta femenina. En la revista trabajan 6 videojugadores, entre ellos Axy y Spot. Recibimos muchas cartas preguntando por ellos 2 y el por qué de su identidad secreta y todavía no sabemos por qué no dan la cara. Si por feos o por modestos. Quisimos incluir su foto pero ya no alcanzó el espacio.*

*Tu carta demuestra que las videojugadoras también tienen cosas interesantes que decir.*



# Nintensivo

**Z**ona de grandes peligros es Hyrule: cuando las fuerzas omnipotentes crearon la tierra, dejaron la esencia de su fuerza en la trifuerza, la cual quedó en una tierra escondida conocida como "Golden Land"; la persona que pidiera sus deseos ante la trifuerza los vería cumplidos, así que la ambición de muchos hombres los llevó a adentrarse en "Golden Land" y a luchar por poseer la trifuerza.

Cuando un hombre malvado conocido como Ganon logró apoderarse de la trifuerza, su deseo de poder absoluto se revirtió, convirtiendo a la "Golden Land" en un mundo de obscuridad.

Para evitar que la maldad de esta tierra se extendiera a Hyrule, el rey ordenó a 7 hombres sabios sellar la entrada al mundo oscuro. De estos eventos que ocurrieron han pasado muchos años.

Pero cierto día un gran Brujo conocido como Agahnim llegó a Hyrule y, tras deshacerse del rey, buscó a todos los descendientes de los 7 hombres sabios para mandarlos a la tierra oscura. La princesa Zelda, siendo también descendiente de estos hombres, fue secuestrada y desde su prisión se comunicó telepáticamente con el único que podía salvarla: Link.

Para que puedas asumir la responsabilidad de ayudar a Link para rescatar a la princesa Zelda, primero debes conocer todos los movimientos de Link.

**Control Pad.-** Con él mueves a Link, o seleccionas algún implemento en la pantalla de items.

**Botón B.-** Con este botón Link ataca; si lo mantienes presionado podrás realizar un ataque especial.

**Botón A.-** Es el que más funciones tiene, ya que además de tomar los tesoros o vasijas y cargar cosas, lo usas para hablar con la gente (cuando has ganado las Botas Pegaso, si lo mantienes presionado Link correrá con su espada al frente).

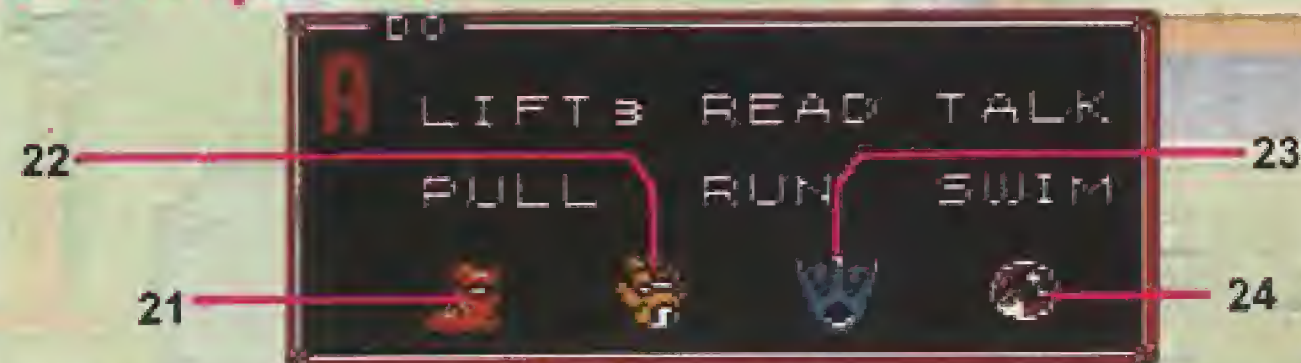
**Botón X.-** Con éste podrás ver el mapa, dentro o fuera de los laberintos, pero no sirve dentro de las cuevas.

**Botón Y.-** Para usar un item (muchas veces debes checar tu nivel de magia para usar un item).

**Start.-** Para llamar la pantalla de items.

**Select.-** Salva tu juego.

## Tabla de items y sus descripciones



1.-Bow y Arrows.- Con esto podrás atacar enemigos a distancia; algunos enemigos sólo se eliminan con flechas.

2.-Boomerang.- Con él podrás atacar enemigos a distancia, pero también te sirve para recoger cosas que estén lejos.

3.-Hook Shot.- Sirve para atravesar barrancos o ríos donde no haya puente; también puedes agarrar con él objetos que estén lejos.

4.-Bomb.- Con ellas podrás abrir pasajes en las paredes (las puedes dejar o arrojar).

5.-Magic Powder.- Polvos con efectos misteriosos; uno de los más conocidos es el de cambiar la forma de algunos enemigos.

6.-Fire Rod.- Dispara una bola de fuego que daña a los enemigos; también prende pebeteros.

7.-Ice Rod.- Dispara una onda fría que congela a los enemigos.

8.-Bombos.- Magia muy poderosa que produce una serie de explosiones alrededor de Link y elimina a todos los enemigos en pantalla.

9.-Ether.- Con esta magia Link podrá invocar un rayo que congela a todos los enemigos en pantalla.

10.-Quake.- Esta magia da el suficiente poder a la espada de Link para provocar un terremoto y cambiar la forma de los enemigos.

11.-Lamp.- Sirve para iluminar a Link en la oscuridad; con ella podrás prender pebeteros.

12.-Magic Hammer.- Al usar este martillo Link podrá enterrar pequeñas barras o troncos que le impiden el paso a otras zonas.

13.-Flute.- Sirve para poder transportarte a diversas partes del mundo.

14.-Bug-Catching Net.- Con esta red atraparás faeries (hadas) para poder usarlas después.

15.-Libro de Mudora.- Sólo con este libro podrás traducir los monolitos de Hylian, y así ganar los medallones mágicos.

16.-Bottle.- Sirve para guardar pociones abejas y fairies; sólo podrás obtener hasta 4.

17.-Cane of Somaria.- Misterioso bastón mágico cuya propiedad es la de crear tabiques mágicos, los cuales puedes empujar, cargar, arrojar o hacer explotar.

18.-Cane of Byrna.- Cuando Link usa este bastón crea un campo mágico a su alrededor que lo cubre de los enemigos.

19.-Magic Cape.- Todo aquel que se ponga esta capa será invisible ante los enemigos, y podrá evitar ser dañado.

20.-Magic Mirror.- Este espejo es tu conexión entre el mundo de la luz y la oscuridad; al usarlo dentro de un laberinto te transporta a la entrada del mismo.

21.-Botas Pegaso.- Cuando Link reciba esta botas podrá correr a una velocidad increíble.

22.-Power Glove.- Cuando encuentres el Power Glove (1º) o el Titan's Mitt (2º) podrás levantar rocas para descubrir cosas.

23.-Zora's Flippers.- Al ser poseedor de estos flippers podrás nadar por partes profundas de los ríos.

24.-Moon Pearl.- Todo aquel que la posea no cambiará su forma al entrar al mundo de la oscuridad.



Iniciemos la aventura  
Link dormía cuando recibió un mensaje telepático de Zelda, quien se encontraba prisionera en un calabozo del castillo. Tu tío sale y te advierte que no debes dejar la casa pero no le haces caso; es ahí donde comienza la acción. Por cierto, antes de dejar la casa no olvides la lámpara que se encuentra en el cofre.

# THE LEGEND OF ZELDA A LINK TO THE PAST™



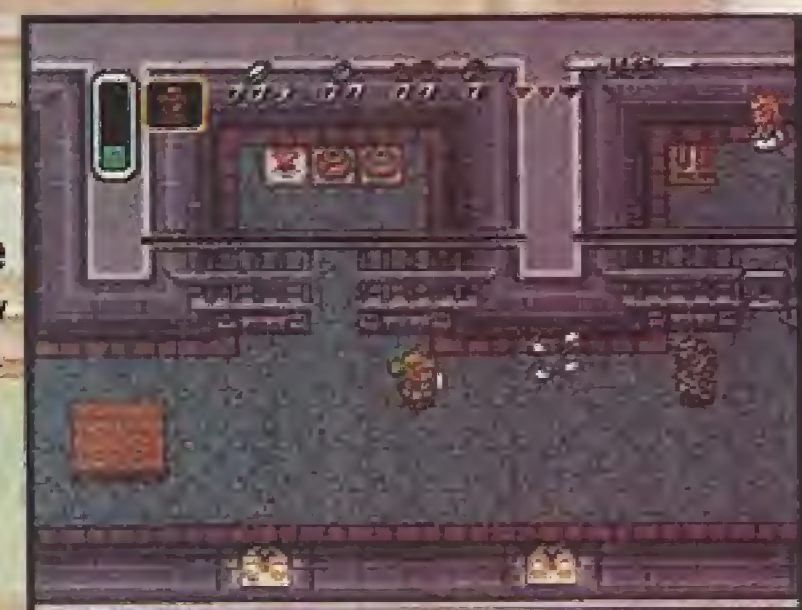
Lo primero que debes hacer es encontrar la entrada al castillo; para hacerlo debes quitar el arbusto que indica la foto y después dejarte caer por el agujero que se hace.

Una vez dentro del calabozo debes tomar las armas que te dará tu tío. (Recuerda practicar todos los movimientos con los enemigos que salen aquí y que son débiles).



Ya dentro del castillo tu misión es encontrar a Zelda y escapar. Primero debes bajar al sótano 3. Para llegar a los sótanos entra por 1; en el sótano 1 siempre trata de irte por donde están los guardias para llegar a 2 y de ahí el camino es fácil. No olvides recoger el boomerang mágico que está en 3.

Una vez que llegues al sótano 3 elimina al primer soldado, y al guardia arrójale las ollas que están en la primer celda (no Zelda). Con 2 lo habrás eliminado y rescatado a Zelda.



Acto seguido, Zelda y tú deberán escapar. Para lograrlo vayan al segundo piso y empuja hacia la derecha el escudo que está detrás del trono. Antes de entrar no olvides que debes llevar tu lámpara.



Al entrar al pasaje encontrarás cuartos muy oscuros; para poder iluminarlos debes usar tu lámpara sobre los pequeños pebeteros.



Cuando llegues con el viejo Sage, él te dirá que tienes que buscar al líder de la Villa Kakariko (lo marcará en tu mapa).



## VILLA KAKARIKO

Esta es una parada obligatoria dentro del itinerario de Link, ya que aquí además de obtener información, podrás comprar aditamentos y obtener ítems.

Para lograr entrar a algunos cuartos debes dejarte caer de una altura mayor; siempre checa todos los pozos aunque hay algunos a los que no podrás entrar a la primera, no lo olvides.





Las bombas son unos implementos muy necesarios, con ellas podrás abrir caminos. Cuando veas que hay alguna grieta en la pared seguramente podrás abrir ahí para encontrar algo interesante. ➡

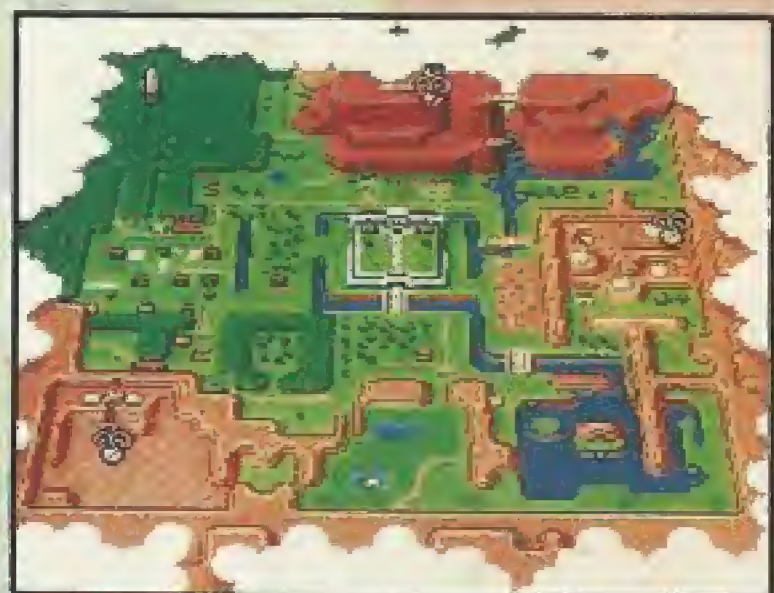


Al visitar la Villa Kakariko por primera vez, éstas son las cosas que debes hacer:

- 1.-Compra un frasco con el mercader.
- 2.-Entra por la parte de atrás del bar por el segundo frasco.
- 3.-Habla con el niño que está enfermo, así obtendrás el Bug Catching Net.
- 4.-Habla con el muchacho que está en el gallinero y él te dirá la localización de Sahasrahla.

Pero esto no es todo, hay algunas cosas que no mencionamos aquí, pero que no serán difíciles de encontrar por ti; por ejemplo, al sur de la villa hay una salida, te recomendamos investigar para ver qué descubres.

Una vez que hayas localizado a Sahasrahla, te dará la posición exacta de los 3 pendientes y la Espada Maestra (para obtenerla primero debes tomar los pendientes). Como ves, el primero está cerca, ése es tu próximo objetivo. ➡



### EAST PALACE

Este es el primer castillo que debes pasar, así que acostúmbrate a algunas cosas como las de encontrar switches en el suelo para abrir algunas puertas. Estos puedes identificarlos fácilmente.

- 1.-En este cuarto encontrarás el mapa; con él podrás ver el resto del laberinto sin necesidad de pasar antes por todos los cuartos.
- 2.- Brújula. Con ella localizarás el cuarto exacto donde el



enemigo mayor se encuentra.

3.- En este cuarto está el gran tesoro, pero primero necesitas encontrar la gran llave (4) para vencer a los enemigos de un solo ojo. Procura darles con una flecha en el ojo o con un jarrón; aquí también puedes recuperar energía dejándote caer del balcón a los jarrones donde hallarás hadas.

4.- Para poder sacar la gran llave primero necesitas eliminar a todos los enemigos para que las calaveras que roban magia descubran un jarrón en el cual encontrarás un enemigo.

**Enemigo East Palace:** La única forma de destruir estas armaduras es dándoles con tus flechas (Procura llevar el máximo). Una vez que hayas vencido casi a todas, la última cambiará de rutina y tratará de aplastarte brincando sobre ti; muévete de preferencia en línea recta y de un lado a otro. Cuando vaya cayendo, voltéate y dale un flechazo (con 4 la acabarás). ➡



➡ Una vez que hayas ganado el primer pendiente, regresa con Sahasrahla, quien en recompensa te dará las Botas Pegaso; una vez que las tengas podrás bajar el libro de Mudora que está en la librería al sur de la Villa Kakariko. Para hacerlo sólo debes chocar contra el librero.

Cuando obtengas el libro de Mudora podrás descifrar el monolito a la entrada del Desert Palace; ¡ése es tu siguiente objetivo!



## DESERT PALACE

Este es un palacio de 3 pisos, pero la "parte difícil" está en el primero.

- 1.- Mapa, el switch para descubrir el cofre está debajo de un jarrón.
- 2.- Choca contra la lámpara superior izquierda para así bajar la llave.
- 3.- Una vez que obtengas la llave podrás entrar a este cuarto por la brújula y la gran llave.

- 4.- Gran cofre, tesoro: Power Glove.

- 5.- Para poder abrir algunas puertas debes empujar algunos cuadros; esto es muy útil en el primer cuarto del segundo piso de este castillo. Por cierto, para llegar al segundo piso de este castillo debes salirte del cuarto que indica la foto y después quitar las piedras (ya con el guante) que están en la caverna arriba de donde saliste. ➡➡

- 6.- Un cuarto antes de entrar al jefe debes prender las 4 lámparas que te indicamos en la foto para poder descubrir la entrada.



## Enemigo: Desert Palace

Para derrotar a estos gigantescos gusanos quédate junto al lugar que van a salir, con el poder de tu espada al máximo (Foto 1), así -al salir- les podrás dar un poderoso golpe (cuidado porque te rebotan mucho). Cuando sólo quede uno, aléjate de donde vaya a salir porque arrojará piedras en 8 direcciones; ya que se vaya a enterrar, golpéalo en la cabeza hasta que lo elimines. ➡➡



6.- Desde antes de entrar al Desert Palace puedes ir por el Ice Rod a una cueva que tienes que abrir con una bomba, donde indica la foto. Si chocas contra la estatua que está en la cueva abierta, obtendrás a "Good Bee", a la cual podrás guardar en un frasco, y cada que la liberes eliminará a algunos de tus enemigos.

Otra cosa que puedes hacer es tomar el

hongo de los bosques donde está la espada maestra y llevárselo a la bruja ubicada donde indica la segunda foto. Después podrás regresar por un implemento mágico, pero debes entrar a la tienda para recogerlo. ➡➡



Además puedes pasar por las aletas de Zora (1) (no olvides llevar 500 rupias).

Para poder llegar al 3er palacio debes ir hacia la montaña de la muerte (Foto 1) y ahí encontrarás a un viejo ermitaño que perdió su camino; si lo ayudas a salir te recompensará dándote el "Magic Mirror". Después de esto ve a la parte alta de la montaña y al Este (derecha) encontrarás la entrada al mundo oscuro. Para salir posíciónate como te indicamos en la última foto y usa el espejo; ahora sólo ve un poco hacia arriba para llegar a la Mountain Tower.







## MOUNTAIN TOWER

No te preocupe que éste sea el tercer castillo, no quiere decir que sea el más difícil.

1.-En este castillo verás por primera vez unos switches que cambian de color y elevan unos cuadros al ser golpeados; con uno que golpees cambiarás todos los demás en los castillos. Es muy importante que aquí vayas analizándolos.

2.-Mapa

3.-Aquí encontrarás la "Big Key". Para descubrir el cofre debes prender primero los 4 pebeteros.

4.-Al igual que los switches, en tu camino encontrarás estrellas en el piso, que al tocarlas cambiarán de posición todos los hoyos del piso.

5.-Para tomar "The Moon Pearl" debes tocar la estrella que te indicamos en la primer foto y después déjate caer por el hoyo que se hace en la parte de arriba (en el quinto piso).



## 6.-Enemigo: Mountain Tower

Para vencerlo necesitas golpearlo en la cola con tu espada, pero cuidado, ya que después de eso se protegerá enrollándose y luego te atacará. Para evitarlo observa hacia qué dirección apuntan sus ojos pues para ése lugar empezará a moverse; repite la operación hasta que lo hayas eliminado. Procura no caer, ya que al volver a subir con el enemigo habrá recuperado toda su energía. ➡➡



Con las aletas de Zora podrás tener acceso a lugares que antes no podías; por ejemplo, si nadas debajo del puente que te indicamos obtendrás un frasco más. Además, si entras a la cascada que está junto a la salida del lugar de Zora, encontrarás una fuente mágica; te recomendamos arrojar ahí tu boomerang, tu escudo y un frasco vacío; esto lo puedes hacer después de obtener las aletas de Zora.

## THE LOST WOODS

No te dejes engañar por la cantidad de espadas falsas que encontrarás en tu camino; para encontrar la verdadera "Master Sword" debes entrar en un tronco en la parte Noroeste de los bosques. ¡Ah! y ten mucho cuidado con los ladrones que rondan en los bosques, ya que pueden llegar a quitarte todo lo que traigas. ➡➡



Ahora que tienes la espada maestra podrás eliminar la barrera de energía que está en el balcón del castillo y así seguir avanzando.

## THE TOWER CASTLE

Con la espada maestra debes enfrentarte a Agahnim; al llegar a la punta de la torre verás que no te apuraste, ya que la princesa Zelda fue enviada al mundo oscuro. Después de esto Agahnim escapa y para alcanzarlo debes abrir con tu espada la cortina del centro en ese mismo cuarto.



### Enemigo: TOWER CASTLE

Tal como te dijo Sahasrahla, a Agahnim no puedes dañarlo con tu espada, así que con ella debes regresarle la magia con la que te ataque, aunque sólo podrás regresarle la magia que arroja como fuego, porque las pequeñas bolas azules explotan al hacer contacto con cualquier cosa. Ten cuidado cuando Agahnim se vaya arriba al centro del cuarto porque te atacará con rayos; con 6 veces que le regreses su magia lo eliminarás. ➡



➡ Después de vencer a Agahnim, él te mandará al mundo oscuro (pero no te preocupes, recuerda que puedes volver al mundo normal con el espejo). Para evitar que Ganon, el señor de esta tierra, se apodere del mundo de la luz, debes rescatar a las 7 doncellas que fueron enviadas a este mundo (la primera aparecerá en tu mapa).

Una vez que hayas ganado la espada maestra puedes ganar el medallón de Ether, sólo tienes que leer el monolito que se encuentra donde indica la primer foto (mundo de la luz). En el mundo oscuro puedes ganar la magia de Quake arrojando algún objeto dentro del círculo de piedras que indica la segunda y tercera foto.



### DARK PALACE

- 1.-Para poder avanzar por aquí, pon una bomba.
- 2.-Mapa
- 3.-Para obtener la gran llave coloca una bomba donde indica la foto para romper el piso y después déjate caer por ahí (no olvides llevar una llave). ➡
- 4.-Magic Hammer: En este cuarto oscuro debes poner una bomba donde te indicamos para así poder alcanzar el gran cofre. ➡

➡ 5.-Para seguir avanzando por aquí dale un flechazo al ojo de la estatua verde.

6.-Aunque a primera vista parezca imposible, para activar la esfera debes darle con una flecha. ➡



### Enemigo DARK PALACE

Para eliminar a este gran monstruo primero deshazle la máscara con bombas, y una vez que se la hayas quitado dispárale flechas en la parte verde de la cabeza hasta que lo hayas eliminado. (Recuerda que una vez que hayas puesto las bombas, puedes recogerlas y lanzarlas.)



Pues bien, hasta aquí llega la primera parte del Curso Nintensivo de Zelda III. El mes entrante te daremos las técnicas para los otros jefes, y la localización de los demás items. Buena suerte y no dejes de adquirir el próximo número de Club Nintendo.





# Nintendo®

## RESPONDE!



### RETOS DE MARIO

Les he enviado cartas con las respuestas a los "Retos de Mario" ya varias veces, pero nunca han publicado mi nombre. ¿Por qué?  
EUGENIO CAMPOS G.  
Córdoba, Argentina

Aprovecho de contestarte a tí y a muchísimos amigos que nos han hecho la misma pregunta. Los "Retos de Mario", desde hace bastante tiempo atrás, es sólo para que Uds. tengan un desafío que enfrentar en sus casas y no una especie de concurso como muchos creyeron en un comienzo. Por lo tanto, no es necesario que nos envíen sus respuestas, ya que esto es sólo un desafío personal para ustedes.

Es por esa razón que no publicamos los nombres, porque no queremos que se piense que esto es una competencia para ver quién es el mejor.

Max

### TOM & JERRY

¿Podrían decirme qué tanto se diferencian los juegos "Tom y Jerry" en los distintos sistemas de N.E.S.?

RUT GUTIERREZ V.  
Viña del Mar, Chile

En un primer instante se podría pensar que la mayor diferencia son los gráficos, pero esto no es así, ya que en los tres sistemas son casi iguales. Evidentemente, en la versión para el Super N.E.S. estos son un poco mejores, pero no lo suficiente.

Los movimientos son básicos y los escenarios, pobres. En cuanto al grado de diversión, eso depende del gusto de cada persona, pero en esto, increíblemente, la versión de N.E.S. supera a la de Super N.E.S. En lo que respecta al sonido, éste no se destaca en ninguno de los tres sistemas. De todas maneras, este es un buen juego para quiénes sean fanáticos de estos personajes.

Max

### MORTAL KOMBAT

En una revista leí que Mortal Kombat saldría para el sistema Super N.E.S., pero que éste no traería los efectos sangrientos ni las decapitaciones de la versión original. ¿Es cierto esto?

FABIAN SEPULVEDA  
Won Número 18, Uruguay

Así es amigo. Debido a las políticas de Nintendo, ninguno de estos efectos estarán incluidos: Ni la sangre, ni las decapitaciones. Nintendo quiere apartar a sus usuarios de cualquier influencia de sexo, drogas, violencia y de otro tipo que puedan ser perjudiciales, pero no por esto los quiere apartar de la diversión. Por esta razón, Mortal Kombat será, salvo las diferencias que ya nombré, idéntico a su versión original, por lo cual podrás disfrutar de todos sus movimientos y estrategias. Así que ¡A esperar se ha dicho! Ya que dentro de muy poco estará a la venta este magnífico juego.

Max

### BUBSY

He visto que se ha hecho mucha publicidad sobre el juego "Bubsy" ¿Podrían darme información de él?

PEDRO RAMIREZ  
Cali, Colombia

Este es un juego que sin duda les fascinará, cuenta con una

capacidad de 16 megas hábilmente utilizados por Accolade.

Se nos presenta un astuto, ágil y simpático felino al que deberás conducir por diversos mundos no exentos de dificultad, pero no te preocupes anticipadamente ya que cuentas con passwords, diez vidas

(otras escondidas) y bastantes continuaciones que deberás encontrar. Con un sonido, gráficos y animación de primera, Bubsy va a ser todo un suceso.

Scott



## T.M.N.T. III

¿Cómo mato a Dirtbag y a Leatherhead?

JOSE MANUEL HERRERO  
Caracas, Venezuela

Para matar a Dirtbag, salta sus disparos moviéndote por encima de ellos alternando ↑ ↓. Luego cuando él entierre su picota en el suelo, debes acercarte muy rápido por detrás y aplicarle 3 ó 4 golpes, o si prefieres haz el golpe especial; pero recuerda que si lo haces, te restará energía, alterna esa táctica y lo vencerás. En el caso de Leatherhead, éste

es uno de los enemigos más difíciles del juego, pero si sigues la siguiente táctica lo vencerás. Ubícate en la parte superior de la pantalla, justo al centro, y cuando salga éste, espera que se alinie contigo y dale un golpe normal, ahora salta hacia abajo (sin caerle), y nuevamente dale un golpe normal, ahora salta hacia arriba y alterna todo lo anterior (no importa si alguna vez no logras acertarle en el golpe, sigue la secuencia). Cuando se empieza a mover rápido, haz un golpe especial para detenerlo.

*Rick*

## FINAL FANTASY II

¿Cómo elimino al "Antlion"?

FRANCO H.  
Santiago, Chile

Para poder vencer a este feroz enemigo, lo primero que debes evitar, es atacarlo con armas convencionales ya que al hacerlo, éste te contrataca con "Counter", con lo que te eliminará a Edward y a Rydia. Lo que debes hacer es que Rydia lo ataque con "Summoned Monster". Sólo así lograrás vencerlo.

*Scott*

## CONSOLA

¿Qué consola Nintendo me aconsejan comprar?

GABRIEL HERNANDEZ  
Bs. As. Argentina

Indudablemente, por lo que puede ofrecer ahora y en el futuro, el más indicado es Super N.E.S., ¿por qué?, por que su unidad central de proceso consta de 16 bits, lo que se traduce en juegos más realistas y espectaculares. El gráfico y el

sonido de los juegos son realmente sorprendentes. Super Ghouls & Ghost, Castlevania 4, Hooks, Super Adventure Island, Star Fox, Street Fighter II, Mortal Kombat, etc. El tamaño de los players, 256 colores en pantalla y el manejo de la escala y la rotación la hacen una consola única en su tipo. La próxima incorporación del CD-Rom al Super N.E.S., hará que los juegos sean aún mas

sensacionales. Otra, de las muchas características que posee esta consola es que gracias a sus 16 bits, muchos de los juegos que están en arcades, están disponibles para tu Super N.E.S., como por ejemplo: T.M.N.T. Turtles in Time, Fatal Fury I y II, Art of Fighting, Raiden, Super R-Type.

RICK

*Rick*

## BAD DUDES

En el juego Bad Dudes en el nivel 4 siempre muero, mi pregunta es si hay alguna forma de sacar vidas extras o pasar fácilmente el nivel 4

JORGE BALTRA/FABIAN PUGAS  
Rancagua, Chile

Respecto a tus preguntas, existe una forma de sacar 64 vidas extras. Esto se logra con la siguiente secuencia; en el control 2: B A ↑ ↓ ↑ ↓ y después apretar Start en el control 1. Para la otra pregunta, yo aconsejo tener mucha precaución o ir lento para que te salgan menos enemigos con los cuales pelear.

*Alfa*

## ZELDA

Quisiera saber si aparecerá alguna versión de la serie de "La Leyenda de Zelda" para Game Boy.

EDUARDO P. LAGOS  
Bogotá, Colombia

Por supuesto que sí. Para el mes de Junio de 1993 ya estará lanzado al mercado el juego "Link's Awakening" (El Despertar de Link) para el sistema Game Boy.

Será uno de los juegos con más megas para este sistema y el que tenga el mapa más extenso. Los gráficos serán relativamente similares a los de "The Legend of Zelda I" de N.E.S., pero tendrá doble cantidad de diversión y emoción.

*Max*

## BART vs. The WORLD

¿Cómo puedo matar al Mono del Exit de Egipto en este juego?

CRISTIAN GOLDENBERG  
Santiago, Chile

En el Exit de Egipto, sale el jefe arriba de una alfombra mágica al lado izquierdo de ésta hay una hilacha colgando tienes que saltar sobre ella hasta que la alfombra desaparezca, en ese momento el jefe caerá y lo habrás vencido.

*Alfa*



## LASER SCOPE

¿Pueden decirme si el laser scope es compatible con el N.E.S.? yo vivo en Israel, pero mi abuela me envía su excelente revista.

YAIR ELAZAR  
Israel

Nos da gusto saber que nuestra revista se lee en lugares tan lejanos como Israel, Pakistán y Noruega, de donde también hemos recibido cartas. Con respecto a tu pregunta, lamento informarte que el "Laser Scope" es exclusivo del sistema Super N.E.S., ya que, aunque existieran adaptadores, todos los juegos para ser usados con este accesorio son para este sistema.

En todo caso, cada accesorio trae muy bien especificado en su caja para qué sistema está fabricado, así que fijate muy bien en esto al momento de comprar alguno de ellos.

*Max*

## CONFUSION

Me gustaría saber para qué sirve el "Control Deck" que viene con el Super N.E.S.

JULIO C. COUTIN  
Quibdó, Choco, Colombia

Veó que tú, al igual que otros amigos, estás muy "Mariado", ya que el "Control Deck" no es un accesorio ni algo que venga con el "Super N.E.S. El "Control Deck" es el Super N.E.S. Es la consola, la unidad central de proceso, es lo que hace funcionar todo. Sin esto, sólo tendrías los controles y los juegos, con los cuales no podrías hacer nada.

En todo caso, no es sólo el sistema Super N.E.S. que se llama "Control Deck", en el sistema N.E.S. tiene el mismo nombre. Como ves es algo simple de contestar, pero muy útil para nuestros amigos que estén un poco desinformados.

*Max*

## JOE & MAC

Para Super N.E.S. Cuando elimino al diablo del final, en vez de morir, se levanta y se pone de color azul. ¿Cómo lo mato?

HERNAN ACEVEDO  
Cap. Federal, Argentina

Debes seguir el siguiente procedimiento: Cuando el diablo escupa fuego, aléjate inmediatamente del lugar donde estás. Luego, cuando comience a lanzar ruedas por las orillas, no te desesperes, ya que podrás traspasarlas dando giros, evitándote así mayores riesgos. Cuando el diablo se ubique en el centro de la pantalla, párate inmediatamente bajo las letras "HI" (que están en la parte superior de la pantalla). De esta forma, las ruedas que él te lance no te alcanzarán. Mantente atacándolo todo el tiempo y podrás acabar con él de una vez por todas.

*Max*

## PIRATAS

He visto un juego de Super Mario Bros. en el que el protagonista es Buster Bunny y otros de Tiny Toon, Flintstones y Adventure Island donde el protagonista es Mario. ¿A qué se debe esto?

DAVID R. LAMAS  
Bahía Blanca, Argentina

Eso se debe a que existen personas inescrupulosas que se dedican a alterar la información en las tarjetas de los cartuchos

de video-juegos, así crean nuevos juegos para agregar a sus listas. Estas personas, más conocidas como "Piratas", hacen esto para tener más juegos novedosos para vender, pasando totalmente por alto los controles de calidad necesarios. Por esta razón, revista Club Nintendo te aconseja no comprar ninguno de estos cartuchos, ya que puedan dañar seriamente tu consola.

*Max*



## F1 R.O.C.

¿Hay alguna forma de comenzar este juego con más dinero para comprar más equipamiento para el auto?

CRISTIAN A. DOMINGUEZ  
Bogotá, Colombia

Por supuesto. Todo el secreto está en combinar el nombre de la compañía que produce este juego con el del país que lo distribuye. Es decir "SETA" y U.S.A. Cuando debas poner nombre en la pantalla de selección del jugador, en lugar de escribir el tuyo, anota "SETAUSA" y presiona "Start". Cuando el juego comience tendrás 10 mil dólares para comprar todo el equipamiento necesario (repuestos, accesorios) para poder así dar una mejor carrera y ser el ganador indiscutido de esta excitante competencia automovilística.

*Max*



## X-MEN

¿Podrían decirme cómo pasar a la segunda etapa de Spiderman and X-Men?, ya que me doy vueltas una y otra vez sin poder salir de la primera etapa.

ROLANDO STAUBER  
Santiago, Chile

La solución a tu problema es muy simple. Todo lo que debes hacer es esperar a que cada uno de los faroles que aparecen en esa etapa comiencen a encenderse, lo cual te será indicado por una flecha. Es decir, una flecha te mostrará el orden a seguir (como una brújula) para tomar cada farol. Sin embargo, no te confíes mucho, ya que si no tienes cuidado, puedes perder mucho tiempo en los laberintos. Por esto, te aconsejo seguir estrictamente a las flechas y no indagar por tu cuenta.

*Max*

## CLUB NINTENDO

Quisiéramos saber cómo hacernos socios de su club y qué beneficios recibiríamos como miembros.

FERNANDO CARDENAS/JOSE AMARIS  
Bucaramanga, Colombia

Lamento informarles que "Club Nintendo" no existe todavía como institución, por lo cual no existe un listado de socios, ni presidente como se estila en la mayoría de los clubes. Esto no quiere decir que el "Club Nintendo" como tal no vaya a existir nunca, es sólo que por el momento no contamos con la organización ni con la estructura para hacerlo, pero puede ser que a futuro esto se pueda realizar. Lo importante es que Uds. nos sigan apoyando con sus preguntas y sugerencias, para así crecer más y más y llegar algún día a ser lo que Uds. quieren: un verdadero club.

*Max*

## DEAD DANCE

Quisiera que me hablaran del juego "Dead Dance"

ALFREDO ABOITIZ  
Bs.As., Argentina

Jaleco nos presenta un nuevo juego de lucha, estilo "Street Fighter II", en el cual deberás elegir entre cuatro excelentes luchadores para poder enfrentar a una gran cantidad de enemigos en luchas de a parejas a través de una larga y casi interminable torre para así poder salvar a la humanidad.

Cuentas con tres opciones para jugar, una en que se puede jugar de dos jugadores eligiendo a cualquiera de los cuatro luchadores antes mencionados, otro para jugar en modo normal, es decir pasando las etapas comúnmente (contando con password), y por último jugando contra la máquina eligiendo tú, tu propio contrincante pero sin avanzar etapas. Además cuentas con una repetición en cámara lenta del final de la batalla.

*Scott*

## CAMARA LENTA

Quisiera que me dijeran porqué en algunas ocasiones, cuando estoy jugando en mi N.E.S., la imagen se mueve como en cámara lenta.

JUAN ESTEBAN ANGEL R.  
Bogotá, Colombia

La explicación requiere de una breve introducción.

Todos los objetos que se mueven en la pantalla, al momento de

jugar, reciben la denominación de "pixels" y el sistema N.E.S. está capacitado para poner sólo una cierta cantidad de ellos al mismo tiempo. Es por eso que cuando se reúnen muchos pixels en pantalla (como en el caso de Super Mario Bros., cuando se juntan muchas tortugas, escarabajos, plantas pirañas y spinys), el procesador de información del N.E.S. se satura.

Es decir, almacena en pantalla más de lo que puede. Es por eso que necesita más tiempo para leer todos los datos que le están siendo ingresados y este sólo lo puede obtener reduciendo la velocidad del movimiento, produciéndose así la denominada "cámara lenta".

*Max*

**ENVIA TUS PREGUNTAS, SUGERENCIAS  
Y TRUCOS A:**

REVISTA CLUB NINTENDO  
EDITORIAL VANIDADES S.A.  
PERU 263 - 3er PISO - C.P. 1067  
BUENOS AIRES - ARGENTINA

EN URUGUAY, DEPOSITA LAS CARTAS EN TU  
LOCAL WORLD OF NINTENDO MAS CERCANO





# SUPER STAR WARS

Lucas Arts y JVC han preparado un juego basado en una película super clásica de Ciencia Ficción: Star Wars, La Guerra de las Galaxias.



Luke debe cuidarse de todo tipo de amenazas en este bar intergaláctico, donde se reúne la escoria de la galaxia.

La versión en videojuego de esta película tiene escenas clásicas como la batalla en la Estrella de la Muerte o dentro de la Nave del Imperio.



Vive famosas secuencias de la película con este juego, como la batalla en la Estrella de la Muerte. Super Star Wars tiene 14 niveles, a través de los cuales debes desarrollar todo tipo de misiones. Y no podían faltar los jefes al final de cada escena, que gracias a la capaci-

dad del Super NES son de gran tamaño y difíciles de vencer ¡Todo lo que un jugador busca!



Aquí Chewie se encuentra en problemas y sólo un jugador notable como tú será capaz de ayudarlo.



Para que nuestro joven héroe Luke Skywalker cumpla con su difícil misión, ha buscado la ayuda de varios personajes como el piloto de la nave Halcón Milenario, Han Solo y su copiloto Chewie, a quienes podrás escoger para completar una misión, dependiendo de cómo te acomodes.

La acción de este juego se desarrolla básicamente en 2 tipos: en el primero deberás ir guiando tu personaje con una perspectiva de lado; el perso-



Aunque este desierto parezca deshabitado, no lo está, monstruos como éste son el pan de cada día. naje puede disparar, correr, agacharse o brincar para esquivar a los enemigos que lo atacarán furiosamente. En el otro tipo de acción deberás manejar una nave con increíbles efectos de rotación y escala.



Esta es otra de las tantas escenas en las que sólo tus reflejos pueden salvarte.

Como la música, los gráficos y la animación son de primera calidad, este juego le hace justicia a un gran clásico en lo que a películas se refiere. Juégalo y que la fuerza te acompañe.



Han Solo debe vencer a este gigantesco robot, si es que él y los demás quieren avanzar.





**¿Cómo logro hacer que todas estas figuras aparezcan en la presentación, antes de entrar al modo de dibujo?**



## ¿Qué pasa al terminar el nivel 24 med?

Al enfrentarte a Roy en el castillo 5

### ¿Cómo puedes hacer que Mario se meta a la pared?

1.-Cáele a Roy pegado a la pared.

## RESPUESTAS

2.-Aléjate hacia el otro lado.

3.-En cuanto empiece a subir pégate nuevamente a la pared y mantén presionado el control hacia la pared.

4.-Cuando las paredes se cierran quedarás adentro.



Muchos trucos como éste parecen sencillos y en realidad lo son, lo que si presenta dificultad es descubrirlos, ya que requiere de mucha paciencia y habilidad. No olvides que el valor de solucionar un problema está en todo lo que aprendes mientras buscas la respuesta.

## ¿Cómo logro esta foto?

Aunque nosotros hicimos el reto sólo con 2 personajes, lo puedes hacer con más; para que un personaje quede "en color" sigue estos pasos:

1.-Empieza un juego con cualquier personaje, reta con el 2P y empatas hasta el 4º round.

2.-Escoge a cualquiera de los 2 personajes que empataron y continúa a la siguiente escena contra cualquier otro personaje.

3.-Elimina al enemigo de la siguiente escena y vuelve a retar con el 2P; ahora empaten y continúa con el que acaba de retar (o sea el 2P).

4.-Repite los 3 primeros puntos hasta llegar con los últimos jefes. Nosotros hemos

logrado llegar hasta con 5 personajes "en color".



Les recordamos que Los Retos de Mario deben considerarlos como un desafío personal, cuyo objetivo es motivarlos a conocer con mayor detalle sus juegos. Ya una vez les comentamos que los mejores jugadores de Nintendo no sólo se conforman con terminar sus cartuchos, sino que aceptan un desafío más grande. Descubrir todos los trucos y secretos escondidos en cada videojuego.

Los invitamos a buscar la respuesta por ustedes mismos y si tienen problemas, recuerden que su revista siempre estará publicando la solución a los retos.



# el control de los

por: Axy y Spot

Estuvimos pensando mucho el tema para esta ocasión y ¡zaz! de repente se nos prendió el foco: pensar.

Seguramente estarás de acuerdo en que muchos jugadores resuelven sus cartuchos de Nintendo sólo con práctica y gran habilidad manual, pero hay otro factor muy importante para salir victorioso: pensar.

queñas "fallas" del juego que puedes aprovechar en ese mismo stage o tal vez en otro lugar.



Juegos R.P.G. como Deja-Vu o de estrategia como Sim City, exigen que el jugador piense mucho.

En Street Fighter II estuvimos pensando si había alguna diferencia entre la electrificación de Blanka con el golpe débil y el golpe medio, y después de analizarlo muy concienzudamente nos dimos cuenta que en graficación (imagen) no había ningún cambio, pero no contentos con esto seguimos analizando y vimos que el "valor" sí cambiaba; es decir, que aunque no se veía tenía más alcance. Esto lo descubrimos al acercar mucho a Blanka a otro personaje, haciendo la electrificada con golpe débil de Blanka pero sin electrocutarlo, entonces cambiamos la electrificación a golpe medio y ¡oh sorpresa! sin moverlo ahora sí lo electrificaba... pero ¿para qué nos servía saberlo? ¿dónde podíamos aplicar este descubri-

miento? Pensando un poco se nos ocurrió electrificar a los 2 Blankas con el mismo procedimiento.

A lo que vamos con este ejemplo es que no sólo debes descubrir que tú puedes lograr algo con el personaje que manejas, sino también dónde aplicarlo para hacer más puntos, obtener más vidas, evitar obstáculos, etc.

En Super Contra, en el stage 3, el piso se va derrumbando y una forma de evitar las caídas a los precipicios cuando empieza el scroll (pantalla que avanza automáticamente) es pegarte de inmediato a la derecha y así el piso se derrumbará detrás de ti.



En Club Nintendo le damos un gran valor a este tipo de secretos descubiertos por nuestros lectores, más que los leídos en otros lados, así que si tú has descubierto por ti mismo algo y nos lo escribes, ponle antes un título que diga **DESCUBRIMIENTO** para que lo analicemos y tratemos de publicarlo con prioridad sobre otras cartas. Piénsalo.



El truco que publicamos de Battletoads es una prueba de cuando los lectores piensan. Existen otro tipo de juegos, como los de acción y aventuras, en los que aparentemente no necesitamos pensar, pero estamos muy equivocados. Nos han llegado muchas preguntas sobre cómo descubrimos nuestros secretos o estrategias y la verdad es que lo hacemos pensando, ya que en algunas ocasiones, al jugar, salen cosas que no esperábamos; entonces reseteamos el juego y regresamos al mismo lugar y tratamos de repetir lo mismo para investigar qué fue lo que pasó. De esa forma descubres pe-



# Top Ten

Les presentamos los 10 títulos favoritos de los videomaniacos para cada sistema de Nintendo.<sup>®</sup>  
¡Vale la pena conocerlos!



\* Top Ten realizado en base a los 10 videojuegos más arrendados del mes.

## NINTENDO<sup>®</sup>

- 1 CONTRA FORCE
- 2 SUPER MARIO BROS. 3
- 3 DARKWING DUCK
- 4 MEGAMAN 5
- 5 BATMAN THE RETURN OF THE JOKER
- 6 JOE & MAC
- 7 NINJA GAIDEN 3
- 8 BATTLETOADS
- 9 BART vs. THE WORLD
- 10 ADVENTURE ISLAND 3

## SUPER NINTENDO<sup>®</sup>

- 1 STAR FOX
- 2 BATMAN RETURNS
- 3 SUPER STAR WARS
- 4 STREET FIGHTER 2
- 5 ROAD RUNER'S DEATH VALLEY RALLY
- 6 MARIO PAINT
- 7 OUT OF THIS WORLD
- 8 JOE & MAC
- 9 BART'S NIGHTMARE
- 10 T.M.N.T. IV

## GAME BOY<sup>®</sup>

- 1 SUPER MARIO LAND 2
- 2 BART vs. THE JUGGERNAUTS
- 3 MEGAMAN 3
- 4 TRACK & FIELD II
- 5 LOONEY TUNES
- 6 BIONIC COMMANDO
- 7 TETRIS
- 8 DOUBLE DRAGON 3
- 9 YOSHI
- 10 SUPER MARIO LAND



# STREET FIGHTER II

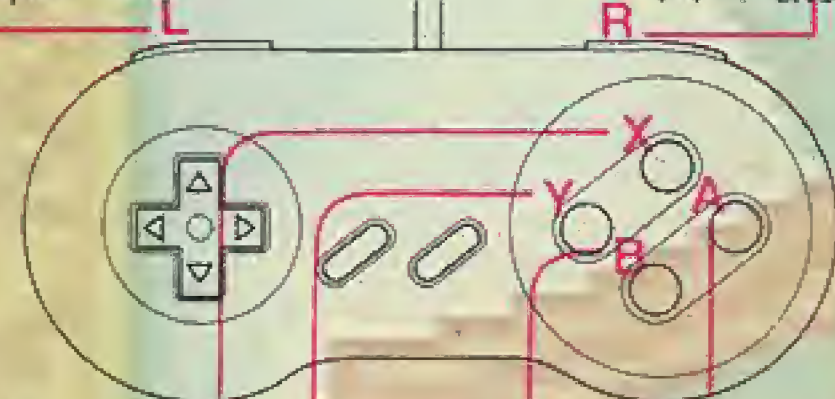
## DHALSIM



Si no das configuración especial a tu control, así es como están los golpes:

GF Golpe Fuerte

PF Patada Fuerte



GM Golpe Mediano

GD Golpe Débil

PM Patada Mediana

PD Patada Débil

Dhalsim es sin duda el más lento de todos, pero no por esto es un mal contrincante. La mayor de sus ventajas es el poder estirar sus extremidades (brazos y piernas) para tener mayor alcance, pero si no ejecutas los ataques en el momento adecuado, te golpearán en ellas cuando las estires.

## PATADAS



### PD/PM DE CERCA AGACHADO

La utilizas para forzar a tu enemigo a poner defensa sin alejarte.

### PD DE CERCA PARADO

La utilizas para quitarte algunos ataques cuando el enemigo salta verticalmente, o también lo usas como PD de cerca agachado.



### PD DE LEJOS PARADO

La utilizas para mantener a distancia al contrincante (quita poca energía pero es menos probable que te toquen cuando estiras el pie).

### PM DE CERCA PARADO

La utilizas en una serie de golpes.



### PM/PD SALTANDO

La utilizas para evitar que tu enemigo salte hacia ti.



## AGARRES



Cuando estés junto al enemigo presiona en tu control derecha o izquierda y GF para agarrarlo, arrojarlo y restarle energía.

Cuando estés pegado al enemigo presiona en tu control derecha o izquierda y GM para agarrar a tu contrincante con Yoga Nugie y restarle energía.



### SPINNING ATTACK 1

Para lograrlo salta y cuando estés en lo más alto presiona GF. Lo utilizas para atacar arriba y al frente en posición horizontal. (Muy útil para acercarte al contrincante).

### SPINNING ATTACK 2

Para aplicarlo salta y cuando estés en lo más alto presiona PF. Lo utilizas para atacar bajando en diagonal rápidamente. (Al combinarlo con otros golpes es muy efectivo).



### PM DE LEJOS PARADO

Es la que tiene mayor alcance cuando tu enemigo está al frente.

### PF DE CERCA PARADO

La utilizas para rematar por arriba.



### PF DE LEJOS PARADO

La usas igual que PD DE LEJOS PARADO pero con ésta quitas más energía, aunque es más lenta y corres el riesgo de ser golpeado en la pierna.

### PF SALTANDO

Como Dhalsim salta muy lento, con facilidad lo alcanzan en el aire, pero con esta patada puedes mantener a distancia al enemigo.





# GOLPES

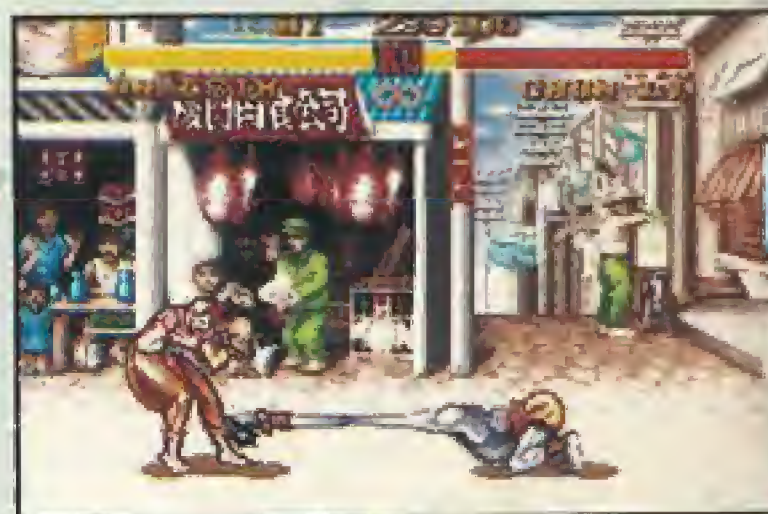


## GD/GM DE CERCA AGACHADO

Lo utilizas para forzar al enemigo a poner defensa sin alejarte.

## GD/GM/GF DE LEJOS AGACHADO

Los utilizas para atacar por abajo; el más rápido es GD, pero el GF es el que resta más energía.

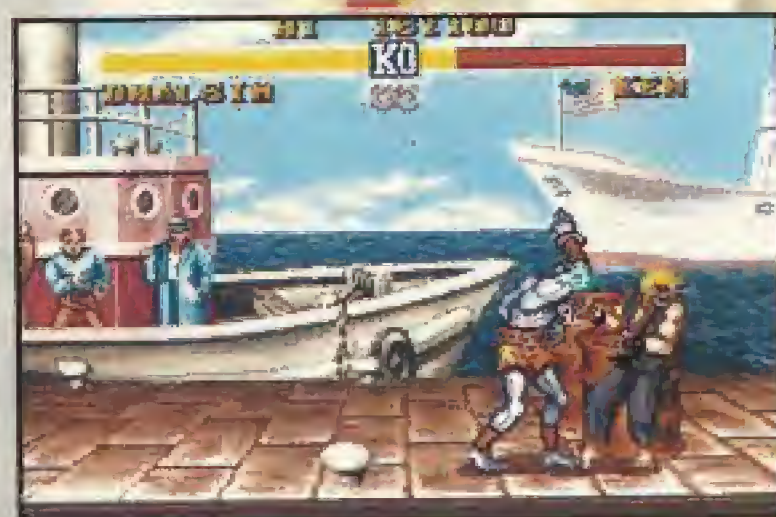


## GD DE LEJOS PARADO

Lo puedes utilizar para quitarte ciertos ataques por arriba o también para presionar al enemigo.

## GD/GM/GF SALTANDO

Lo utilizas para atacar por arriba o evitar que te sigan cuando saltas hacia atrás.



## GD DE CERCA PARADO

Si colocas este golpe puedes fácilmente darle Yoga Nogie o un agarre.

## GM DE CERCA PARADO

Lo utilizas como el GD DE CERCA PARADO, pero además si el oponente pone defensa también lo puedes agarrar o darle Yoga Nogie.



## GM DE LEJOS PARADO

Lo utilizas como el GD DE LEJOS AGACHADO, pero éste sí lo paran con defensa de pie.

## GF DE CERCA PARADO (CABEZAZO)

Lo utilizas para colocar un cabezazo y si estás muy cerca lo colocas doble (muy efectivo).



## GF DE LEJOS PARADO

Lo utilizas para golpear al contrario poco antes de caer cuando salta.



## BARRIDAS



Para lograrlo tienes que presionar el control hacia abajo y cualquier patada. Lo utilizas para atacar por abajo (muy útil para esquivar poderes o recibir a ciertos enemigos cuando saltan hacia ti). Con PD casi no avanzas pero puedes poner defensa rápidamente; con PF avanza más pero si no entra, fácilmente te golpearán.

## YOGA FIRE



Sigue la secuencia mostrada en forma continua e inmediatamente después presiona cualquier puño:



GF=Rápida  
GM=Mediana  
GD=Lenta



## YOGA FLAME



Es lo mismo que Yoga Fire, pero con esta secuencia:



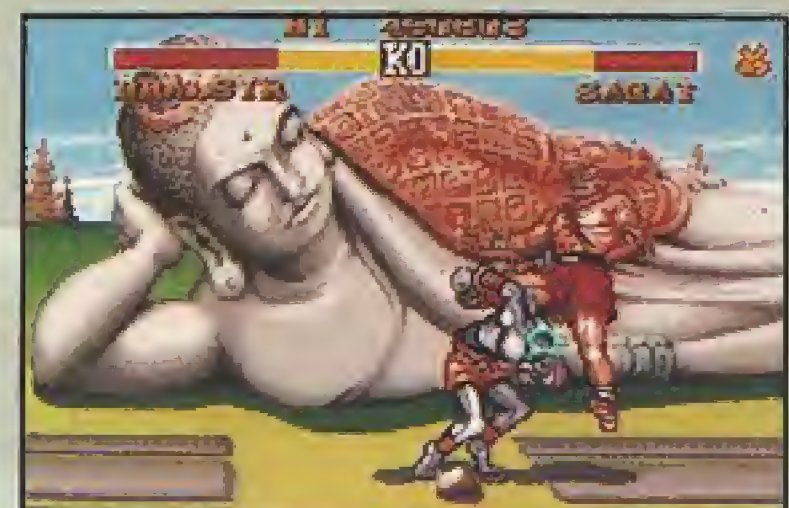
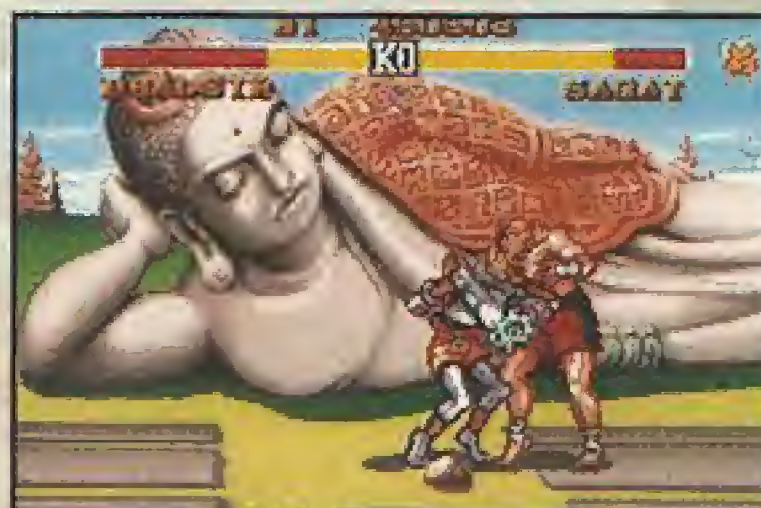
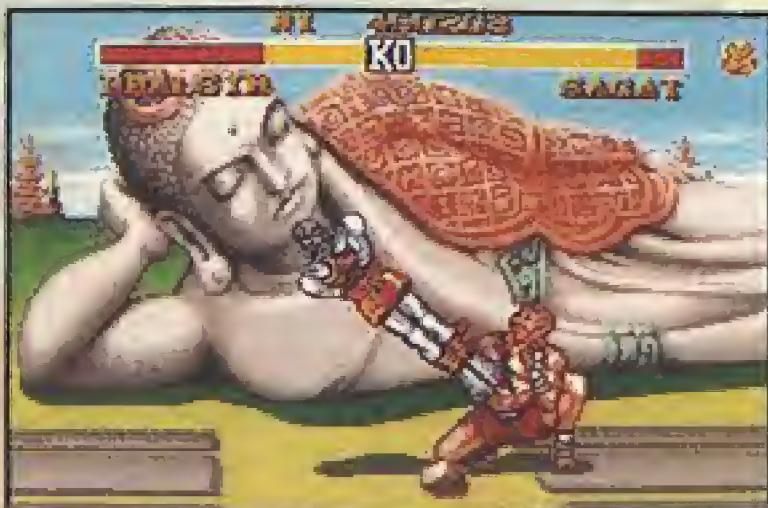
GF= +  
GM= ↑↓  
GD= ~



## JUGADA DE EXPERTOS

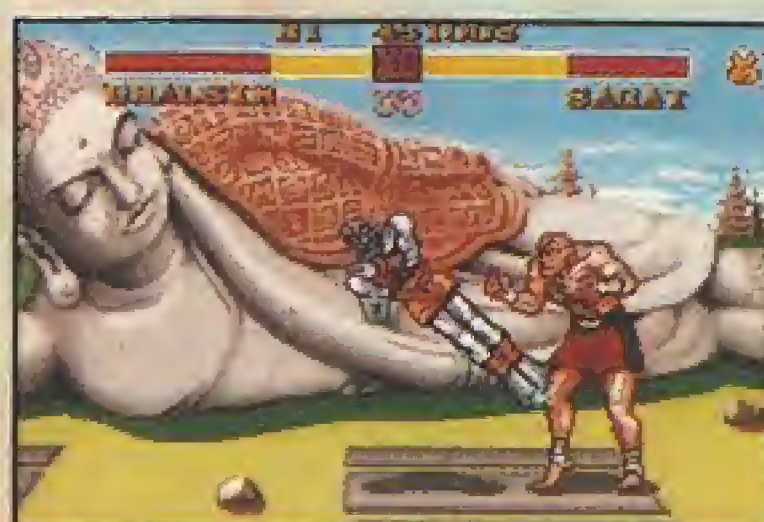
Cuando tu enemigo no tenga defensa o esté mareado, atácalo con SPINNING ATTACK 2 de tal manera que le des al nivel de las rodillas e inmediatamente presiona GF. Esta jugada se desarrolla de dos maneras.

### CASO 1:



### CASO 2:

Para el caso 2 puedes presionar con cualquier otro ataque.





# GOAL!

Generalmente, cada jugador tiene una línea de juegos donde se desempeña mejor, así hay jugadores de R.P.G., acción, aventuras y deportes; para estos últimos Jaleco prepara un excelente juego de fútbol: **Goal!**



Gracias a ti, nuestro país puede llegar a ganar la Copa Mundial.

Goal para Super NES no se parece en nada a la versión original del NES (a no ser por el nombre solamente), ya que la acción ahora se ve de lado y no por arriba.



Antes de iniciar cada encuentro, tú podrás escoger entre 4 diferentes formaciones.

Para todos los que conocemos el tipo de juegos que hace Jaleco, sabemos que sus juegos de deportes son muy buenos, y Goal! no es la excepción; en este juego podrás es-

coger un equipo de entre 24 diferentes a nivel mundial, cada uno con diferentes ventajas y desventajas.



Cada equipo tiene ventajas y desventajas; aquí 2 de los más poderosos enfrentándose: Alemania vs. Argentina.

El juego se divide en diferentes opciones, así podrás disputar un partido contra la computadora, contra un amigo, o entrar a la Súper Copa donde deberás llevar un equipo a disputar el Campeonato Mundial, (eliminándote en octavos y cuartos de final, hasta semifinal y final) y cada que ganes un partido podrás salvar tus resultados en la memoria del cartucho, ya que contiene batería.



2 jugadores pueden competir entre ellos y recrear esos partidos tipo Copa del Mundo.

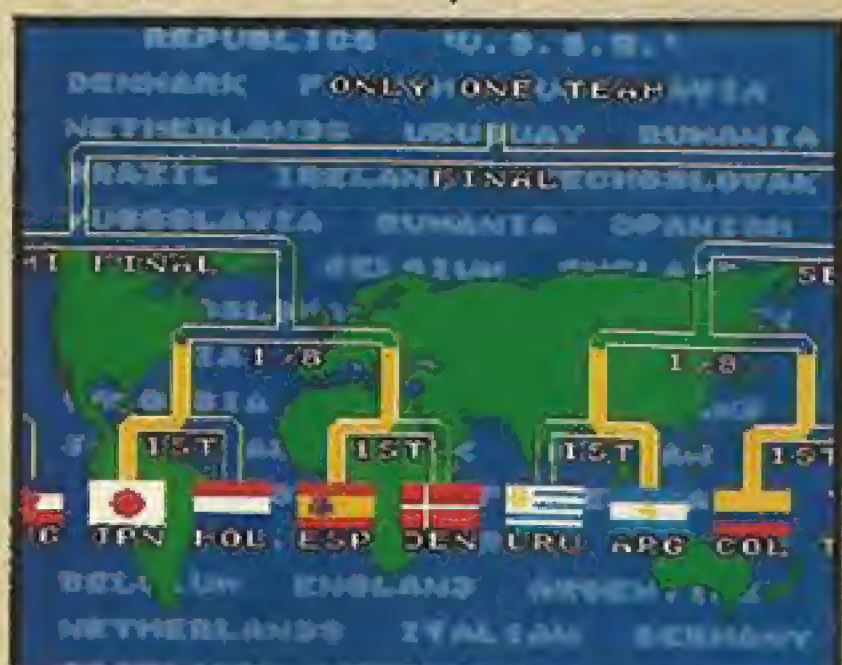


Al cambiar la perspectiva, debes controlar a tu portero para evitar recibir un gol.

Sinceramente creemos que este es uno de los mejores cartuchos de fútbol para SNES, ya que además de tener buenos gráficos y sonido, tiene un buen nivel de diversión y el control sobre los personajes es muy bueno, además de que el reto va en aumento según vayas avanzando en tu clasificación. Otro de los aspectos que hacen interesante a este juego es el cambio de perspectiva que ocurre cuando haces un tiro a la portería, o cuando festejan los jugadores al anotar un gol.



Si cometes una falta, puedes ser sancionado por el árbitro.



En el camino por la Copa Mundial, sólo los mejores podrán aspirar por un buen lugar.





# PAGINA PASSWORDS

ARCHIVO SECRETO DE NINTENDO



**SWORDS & SERPENTS (NES)**  
LEVEL 1: QJALS???4UNMR?  
LEVEL 2: 9JATS???4XNMW  
LEVEL 3: UJACS???4VNRZ  
LEVEL 4: UJ9FS???4SNFX  
LEVEL 5: 9J?JS???4SV4K  
LEVEL 6: MZBJS???ATUZ?K  
LEVEL 7: 3RSJS???ATUNF?  
LEVEL 8: ENSJS???RTUNMK  
LEVEL 9: 3NSJS???RQULIK  
LEVEL 10: ENSJS???RQ3QHK  
BEYOND 10: UNSJS???RQ3K6?

Max

**THE INMORTAL (NES)**  
STAGE 2: x310y10006y90  
STAGE 3: tt5xx21000x10  
STAGE 4: 9t3yx31001x60  
STAGE 5: 777x843000t60  
STAGE 6: 5ss0v67000ry0  
STAGE 7: v131y770038y0

Fox

**METALSTORM (NES)**  
STAGE 3: 276 P3RF 7VJ  
STAGE 4: 44! PN22 LN0  
STAGE 5: DH4 GQCC BN7  
STAGE 6: 8K6 3CR1 739  
STAGE 7: 94J LZH3 93G  
STAGE 1 (SECOND QUEST)  
H0N NTQ3 FZR

Scott

**CASINO KID 2 (NES)**  
5G0G - 00C74  
E0QC0 - CXCC4  
CAHC1 - YXFJL  
CRDV5YYYGG

Scott

**GARGOYLE'S QUEST (Game Boy)**  
MUPP - JMW  
BIF8 - BRAZ  
HWTL - 9OAZ  
GJ7Q - KLVO  
FWGG - 57CY  
N5AQ - 9RZF  
SWXE - CBFJ

Max

**DRAGONSTRIKE (NES)**

LEVEL	SILVER	GOLD	BRONZE
LEVEL 2	PLPKMK	KHVJMG	FKHHMF
LEVEL 3	PLPKRF	KHVNRD	FMHMRB
LEVEL 4	PLPKFG	KHVNFH	FKHMF
LEVEL 5	PLPKKB	KHVNNKC	FKHMKJ
LEVEL 6	PLPKDK	KHVNDJ	FMHMDG
LEVEL 7	PLPHJK	MLLMHJF	FMHMJB
LEVEL 8	PLPHSH	KHVNSB	FMHMSD
LEVEL 9	PLPHGD	MXVNGJG	FMHMGH
LEVEL 10	PLPHLJ	KHVHLG	FMHMLC
LEVEL 11	PLPHVG	KHVHVJ	FMHMF
LEVEL 12	PLPHMT	KHVHMR	FKHMMR
ASTRAL PLANE	PLPHRP	KHVHRM	FKHMRM
ABYSS	PLPHPS	KHVHPQ	FKHMPQ

Fox



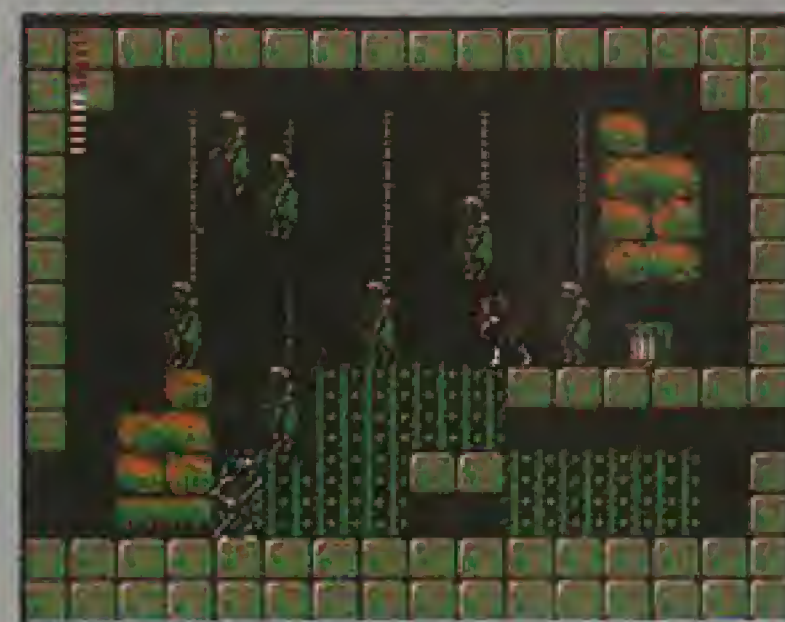
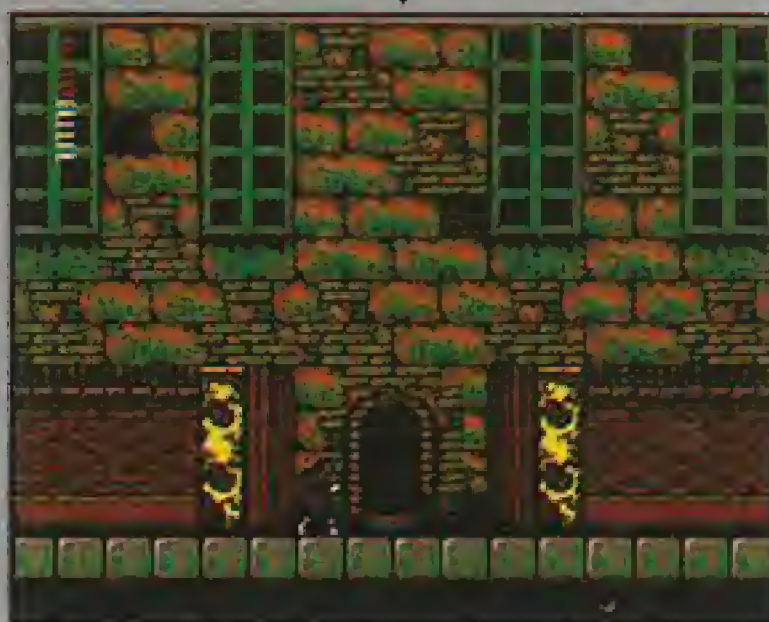


# MARIADOS

## CASTLEVANIA II -SIMON QUEST-

¿Dónde encuentro las 5 partes del cuerpo de Drácula?

1.- La primera parte (el hueso) lo encuentras en la Mansión Berkeley, al este de Jova (la ciudad donde empiezas). Dirígete por el camino de arriba al llegar al Bosque de Veros; si escoges el hueso de Drácula como ítem, te darán un escudo. →



2.- Para encontrar el corazón de Drácula debes llegar al lago Yuba, al este de la Mansión Berkeley; tomando el camino de abajo en el bosque Aljiba, al llegar al lago escoge tu cristal como ítem y agáchate en la orilla del lago unos 5 segundos. Al poseer el corazón de

Drácula se lo deberás enseñar al ferry del río al oeste de Jova y así te llevará a otro lugar.

3.- Una vez que le hayas mostrado el corazón al ferry, te llevará a la Mansión Brahm; ahí deberás encontrar el ojo de Drácula que te permitirá ver los objetos escondidos. Por cierto, antes de llegar al cuarto donde está el corazón, encontrarás una Grim Reaper y si la vences obtendrás el cuchillo de Oro.





## ¿Cómo puedo derrotar a Zeromus?

Antes que nada, para tener una buena oportunidad debes ir arriba del nivel 40 y lo que te recomendamos es lo siguiente: A Cecil y a Kain mantenlos atacando con el comando fight, a Edge mantenlo arrojando (Dart) estrellas "Ninja" o usando Ethers o Elixir en Rosa cuando lo necesite; a Rosa mantenla usando Cure 4 en todos y a Rydia atacando con arco y flechas Artemis. La batalla puede durar mucho pero no te desesperes si crees que todavía no lo puedes vencer, haz experiencia con los Red Dragons y los Behemont que aparecen en el camino. Un Tip final: cuando estés peleando contra Zeromus no lo ataques con Magia, ya que él siempre te contraatacará con Magia y será más difícil vencerlo.

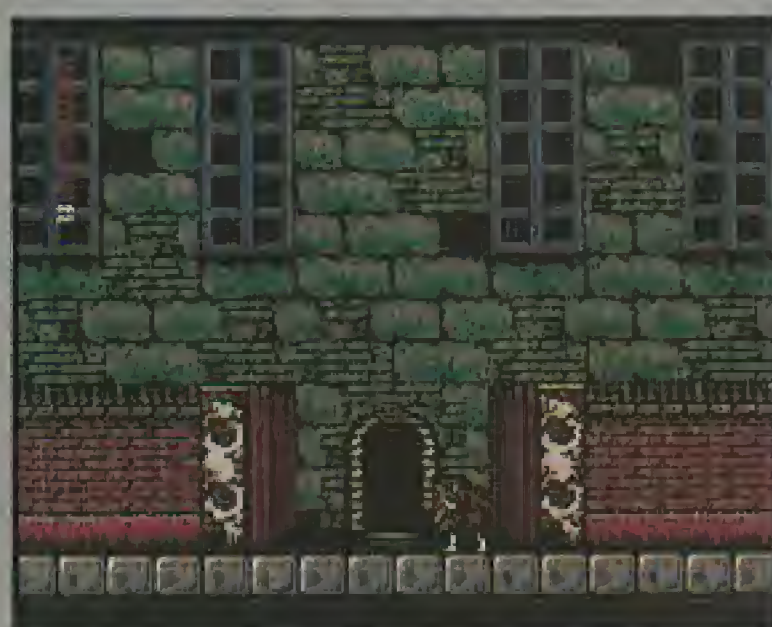


4.- Una vez que tengas estos 3 objetos cambia tu cristal azul por el rojo en la ciudad de Alba, cruzando el río sin mostrarle el corazón al ferry.

5.- En la ciudad de Ondal es muy importante que obtengas "Morning Star". →



6.- Al llegar a Deborah Cliff, selecciona como ítem el cristal rojo y agáchate donde indica la foto para que un remolino te lleve a la Mansión Bodley, donde hallarás la uña de Drácula. Con ella, usándola como ítem, podrás romper las paredes que antes sólo podías con Holy Water.



7.- Al oeste de la Mansión Bodley encontrarás un lago; usa la esfera roja y agáchate, así encontrarás el camino a la Mansión Laruba donde está el anillo de Drácula. Cuando tengas los 5 objetos, podrás llegar al castillo de Drácula que se encuentra al este de la Mansión Bodley.



## ¿Cómo paso la escena de Bartzilla?

Una de las escenas que más confundes es la de la puerta verde.



En esta escena tienes que destruir lo más que puedas de aviones, trenes y tanques, tratando que no te toquen. Después de un rato aparecerá un camión que te reducirá de tamaño, así obtendrás una hoja de tu tarea y pasarás a otra etapa, donde tienes que ir esquivando "porquerías" que te dejan caer personas que se asoman cuando tratas de llegar a lo más alto del edificio.



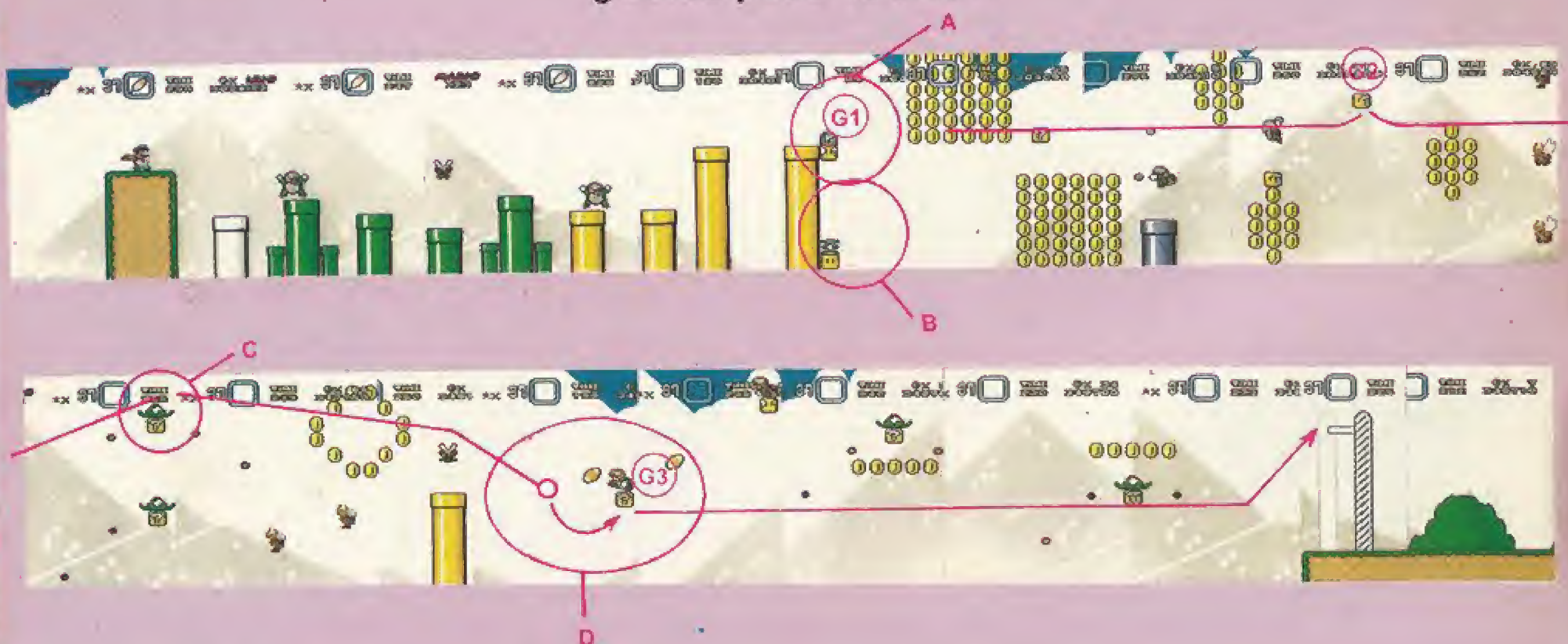
Momtra tratará de evitar que llegues.

Si a Homer Kong no lo electrocutas rápido no obtendrás otra hoja de tu tarea.



## SUPER MARIO WORLD

## ¿Cómo paso Tubular?



A-Usa el P-Switch

B-Déjate caer en el resorte, saca el globo 1 (G1) y rebota nuevamente en el resorte para alcanzar el globo 1 (G1).

Sigue la ruta marcada y saca el globo 2 (G2); sin tomar el globo sigue con la ruta.

C-Cuando estés sobre la planta toma el globo 2 (G2).

D-Espera a que pase el balón, saca el globo 3 (G3) y esquivando los balones que te lance el otro enemigo toma el globo 3 (G3) y continúa con la ruta para llegar al final.

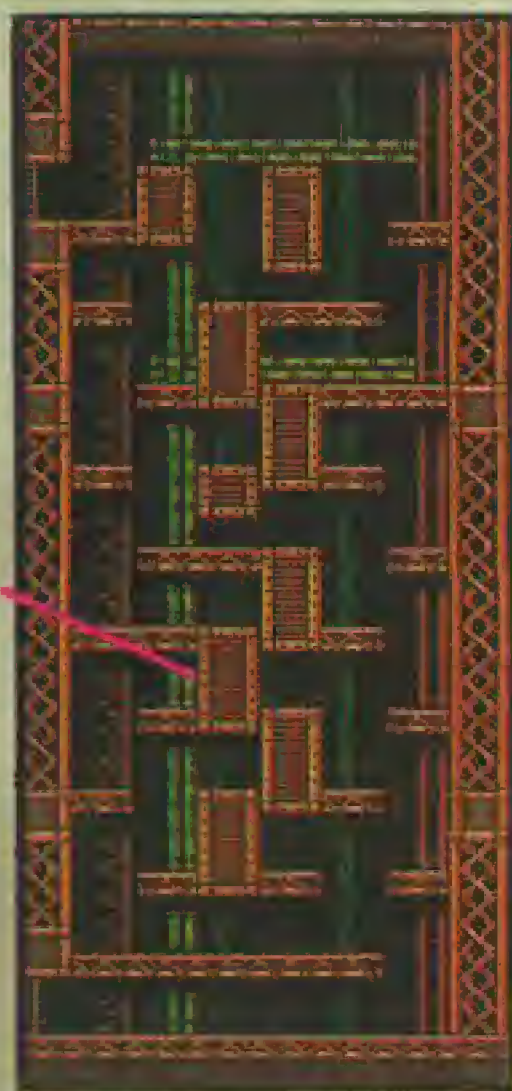
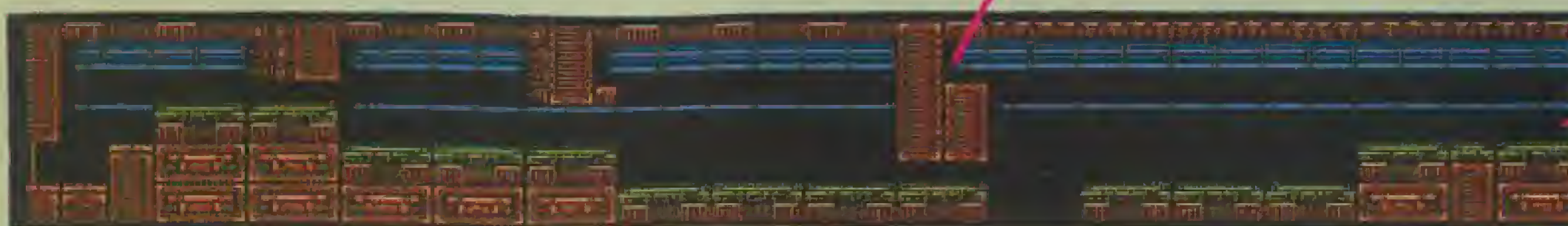
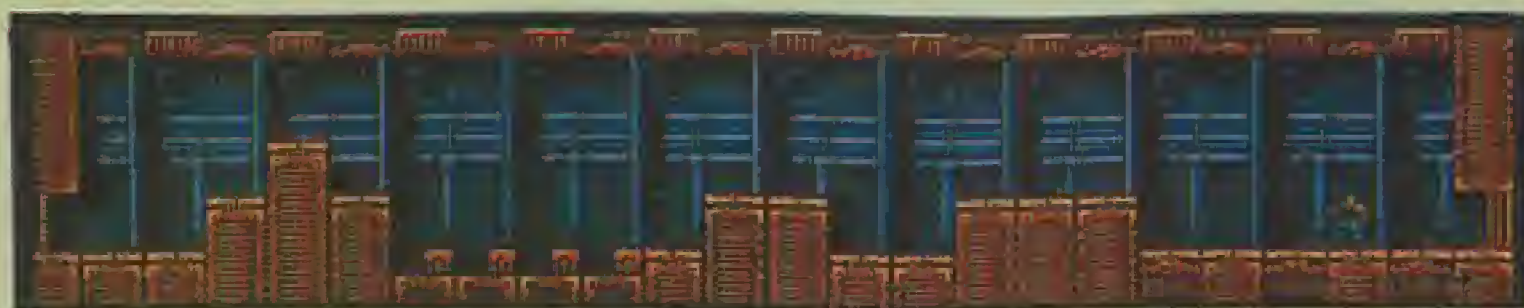


# POWER BLADE 2

¿Me pueden ayudar con mapas y tips para este juego?

Reserva de energía para Nova= A

Reserva de energía para Trajes= B

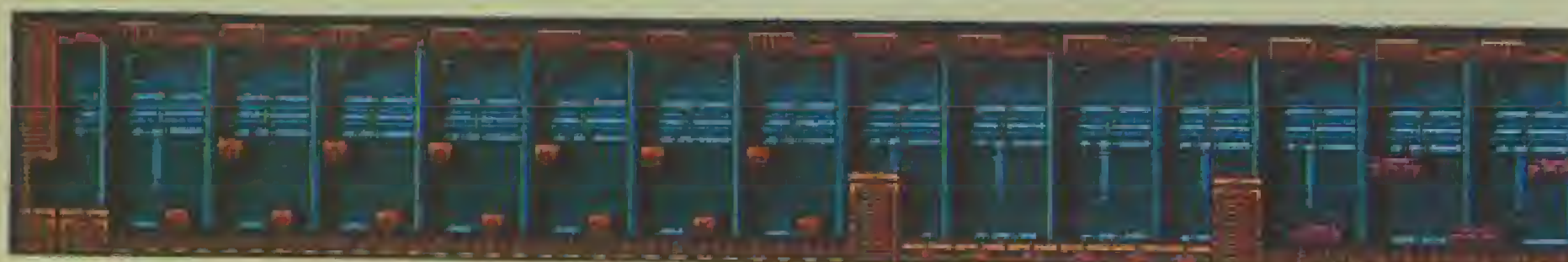


¡Pásate arrastrando estos picos!

1-Newt Suit: Para vencer al dragón, dispárale de cerca con tus boomerangs y observa cuando se haga bola porque se te arrojará. Sáltalo.

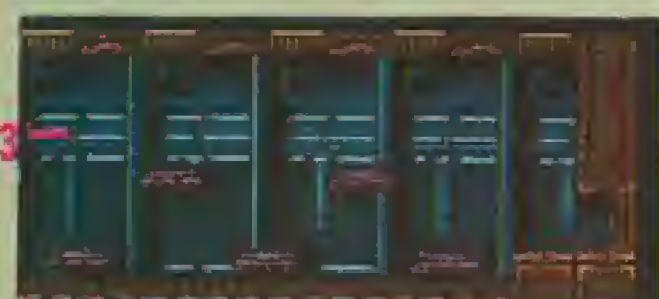
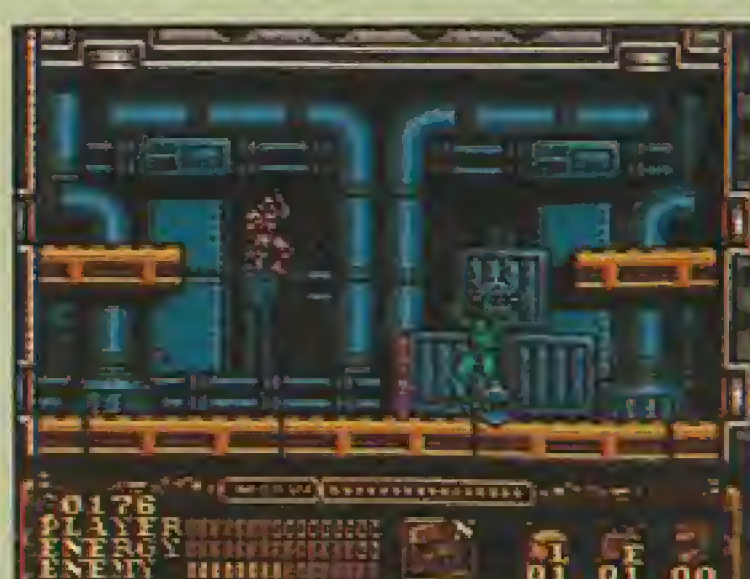


Dispárale a los robots de las bases desde antes de que suba la base.

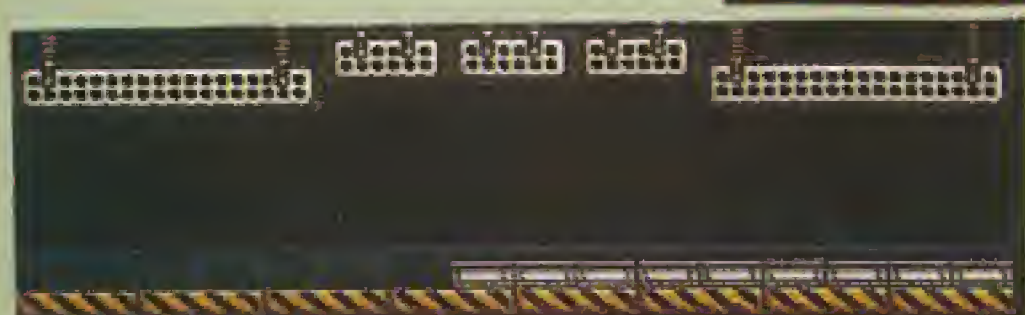
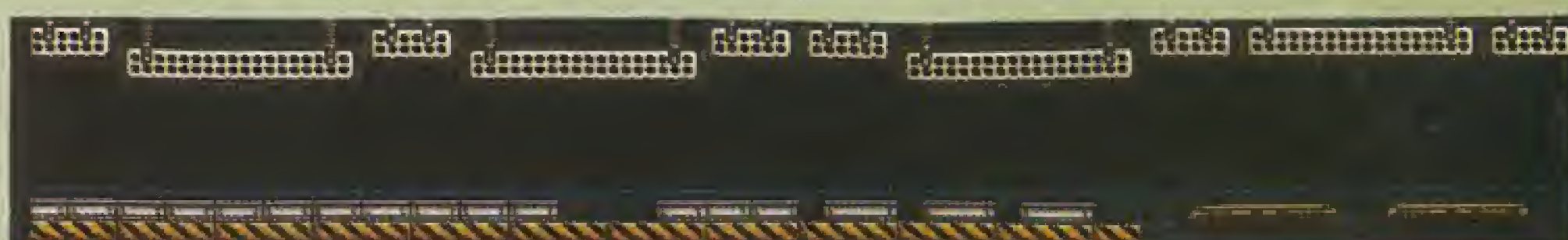




**Jefe:** Para eliminar a este robot, acércate a él al entrar para obligarlo a disparar cerca de la base. Después retrocede un poco y brinca el 2o. disparo que haga, entonces métete debajo de la base que estés más cerca y dispárale. Repite esta operación pero hacia el otro lado.



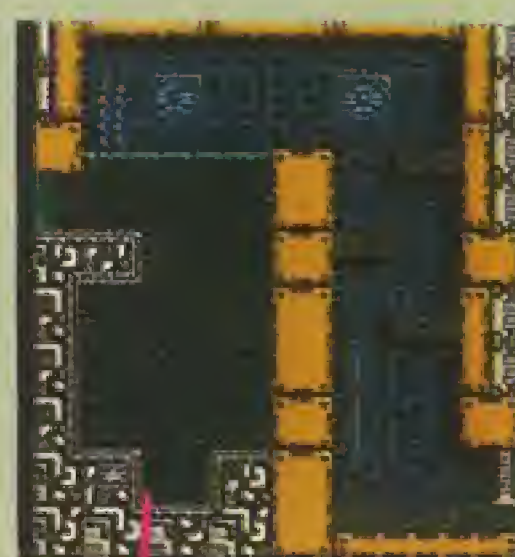
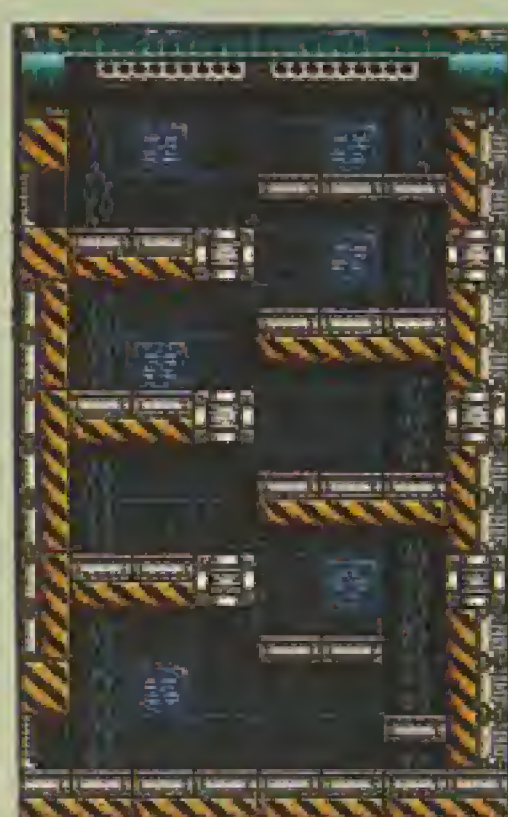
En esta parte el techo comenzará a bajar, siempre antes avanzar; ve al punto seguro al que puedas llegar sin que te toquen las sierras.



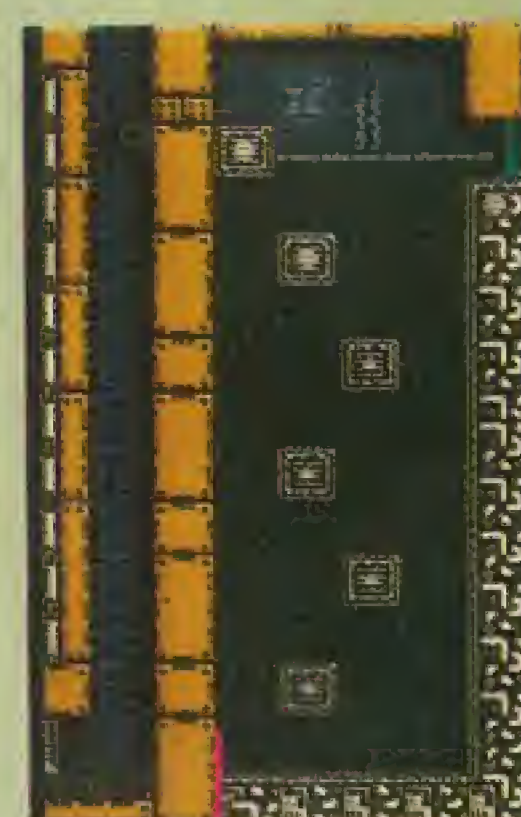
Aquí el techo irá descendiendo; antes de bajar de una base a otra debes esperar a que aparezca completamente.



**Wet Suit:** Antes de entrar a este cuarto ponte tu Newt Suit y de inmediato salta y pégate al techo como indica la foto y desde ahí elimina al dragón.



B



A



Si quieres obtener energía, elimina a los peces que salen aquí hasta que obtengas lo que quieras.



Cuando la lava comience a subir, brinca hacia cualquier base que esté cerca de ti y vuelve al transportador una vez que haya bajado el nivel.



Aquí otra vez irás de bajada, no les dispares a los robots hasta que se formen o de lo contrario perderás mucho tiempo. Para abrir el camino por el piso, de preferencia usa tu Newt Suit.



# HISTORIA

Todo comienza cuando el general Pepper, a cargo de las fuerzas de defensa del planeta Corneria, envía un llamado al equipo Star Fox, los únicos con la experiencia de combate necesaria para volar en el espectacular prototipo aéreo ARWING, el cual aún está en desarrollo. Fox McCloud, líder del grupo, es informado a su llegada a Corneria que el malvado científico Dr. Andross planea conseguir el control absoluto del sistema solar de Lylat, donde se ubica Corneria y otros planetas. Su misión será llegar hasta el planeta VENOM, convertido en una verdadera fortaleza por Andross, penetrar sus defensas y destruir sus armas para que su malvado plan fracase. Sólo Fox McCloud y su equipo, pueden derrotar a las fuerzas de Andross y lograr que la paz retorne al sistema. Así comienza entonces el largo, peligroso y emocionante camino del equipo Star Fox a través de varios planetas, hasta llegar -si sus enemigos no los derrotan antes- al planeta VENOM, lugar del enfrentamiento final contra Andross.



# PERSONAJES

## FOX MCCLOUD

El líder del equipo STAR FOX. Siempre al frente del ataque, su mayor arma es su habilidad. De ti depende que sea un héroe espacial o sólo otro trozo de chatarra.



## FALCO LOMBARDI

Como ave que es, su lugar está en el aire. Su habilidad supera incluso a la de Fox, lo cual lo hace rivalizar con él, pero, a la hora del combate, son los mejores amigos y aliados.



## PEPPY HARE

Es el que establece un equilibrio en el equipo. Posee un carácter amable y una riqueza de conocimiento, combinado con su destreza como piloto.



## SLIPPY TOAD

A pesar de tímido y pasivo a veces, siempre tiene una visión optimista de las cosas. A menudo solicitará tu ayuda. Las situaciones que provoca pueden darte un poco de humor en los momentos de alta tensión.



# EL JUEGO



## PRESENTACION

Al insertar el cartucho en tu consola, aparece la primera pantalla, donde verás una demostración. Comenzarás a sorprenderte con el gran efecto de tridimensión que presenta el juego. Durante la demostración presiona cualquier botón de tu control y verás la pantalla con la presentación del juego. Para comenzar presiona START.



## SELECCIONANDO TU CONTROL

Puedes seleccionar hasta 4 tipos de configuraciones para el control. Selecciona una configuración presionando el botón SELECT. Además la pequeña nave del recuadro te sirve para ir probando en acción las distintas configuraciones. Cuando hayas elegido una, presiona START. Al hacerlo, aparece otro ítem que te permite decidir entre dos modalidades de juego. Entrenamiento o comenzar a jugar de inmediato.



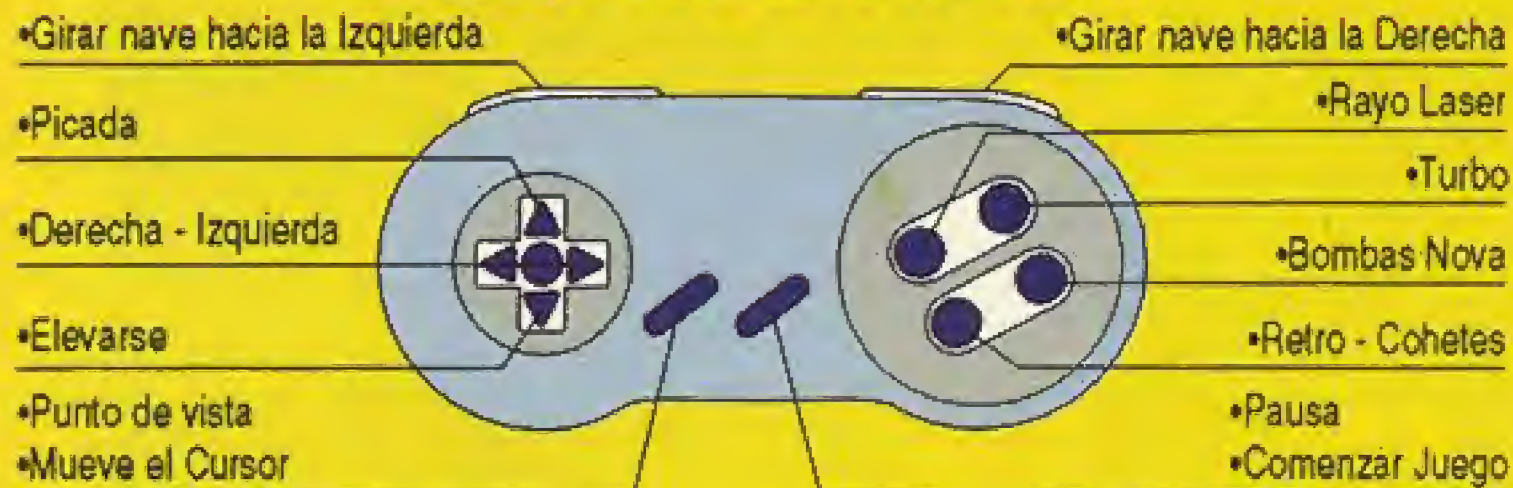
## SELECCIONANDO RUTA

Al activar esta pantalla, verás un mapa de ruta con líneas que definen diferentes cursos a seguir. Tú puedes elegir ruta apretando el botón SELECT o uno de los comandos para rotar a la Derecha o Izquierda de tu control. Tienes tres rutas disponibles. El nivel 1 es el más simple, el 2 es para desarrollar destrezas y el 3, el más difícil, exigirá de toda tu habilidad para superarlo.



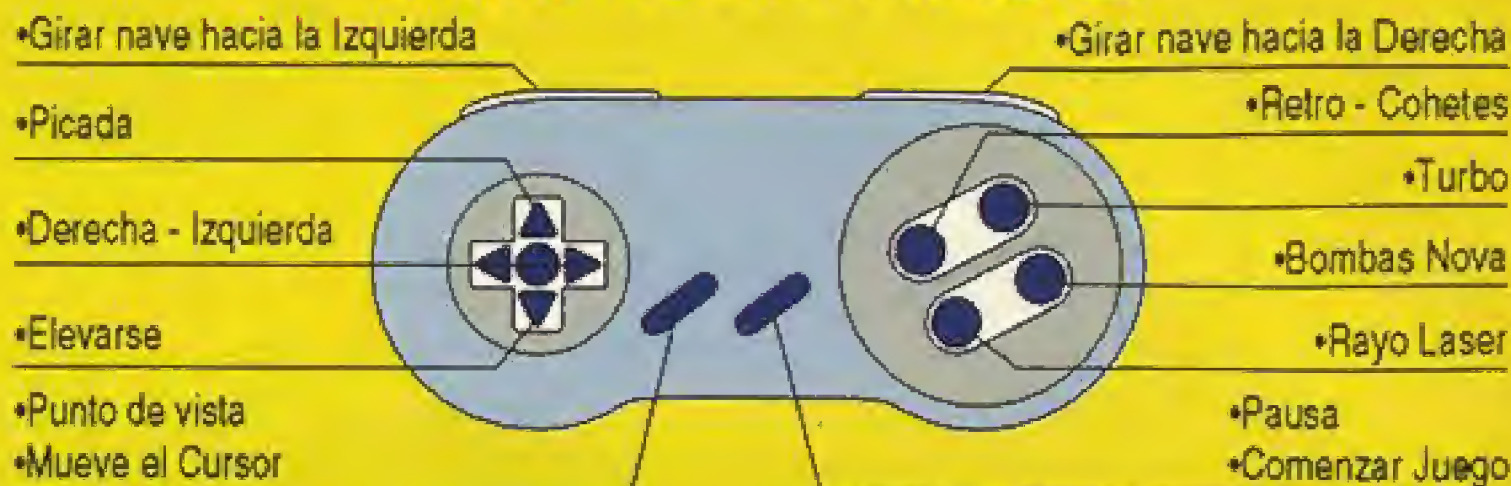
# CONFIGURACION DEL CONTROL

## CONTROL TIPO A

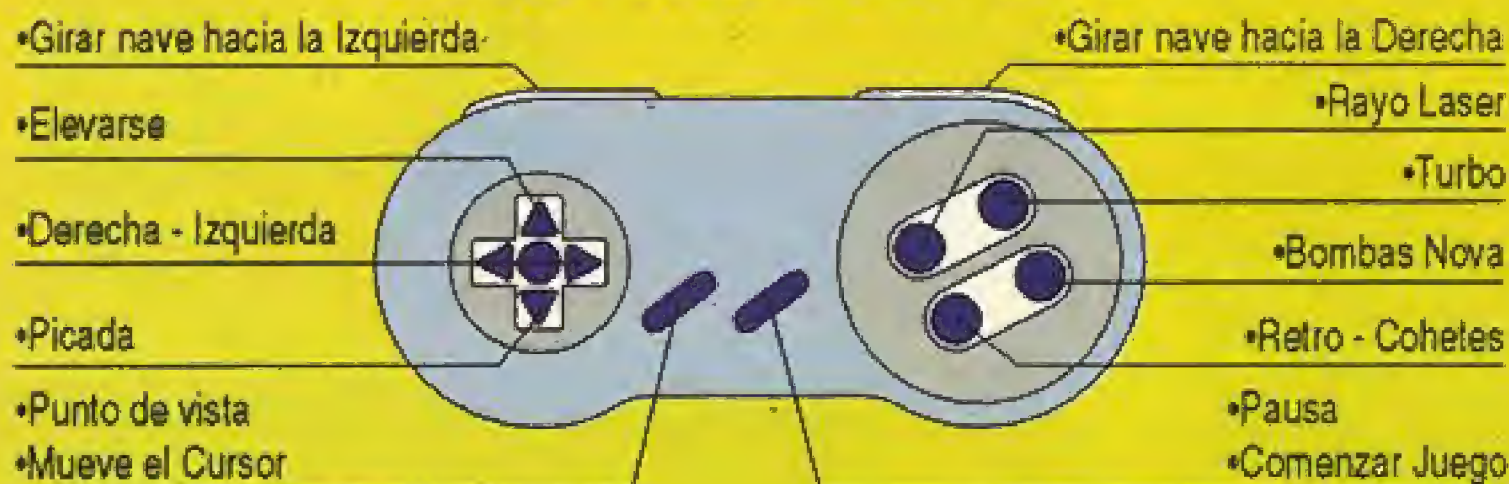


STAR FOX, además ofrece 4 diferentes configuraciones para tu control. Te recomendamos ir probándolos uno a uno hasata encontrar la modalidad que más se ajuste a tu forma de manejar el control.

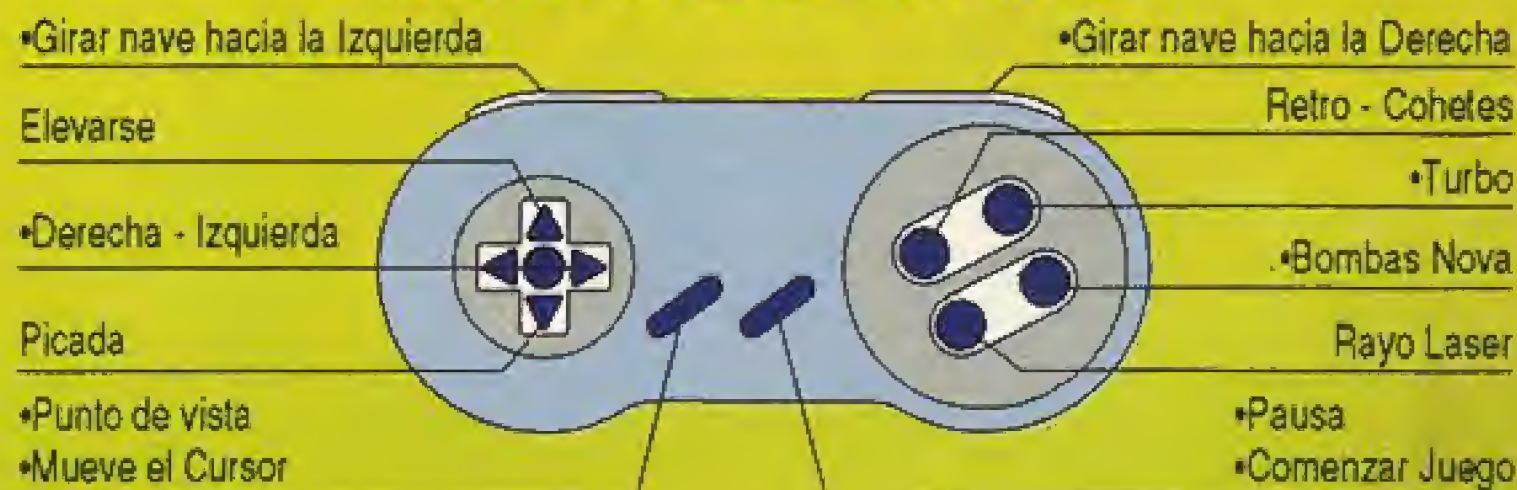
## CONTROL TIPO B



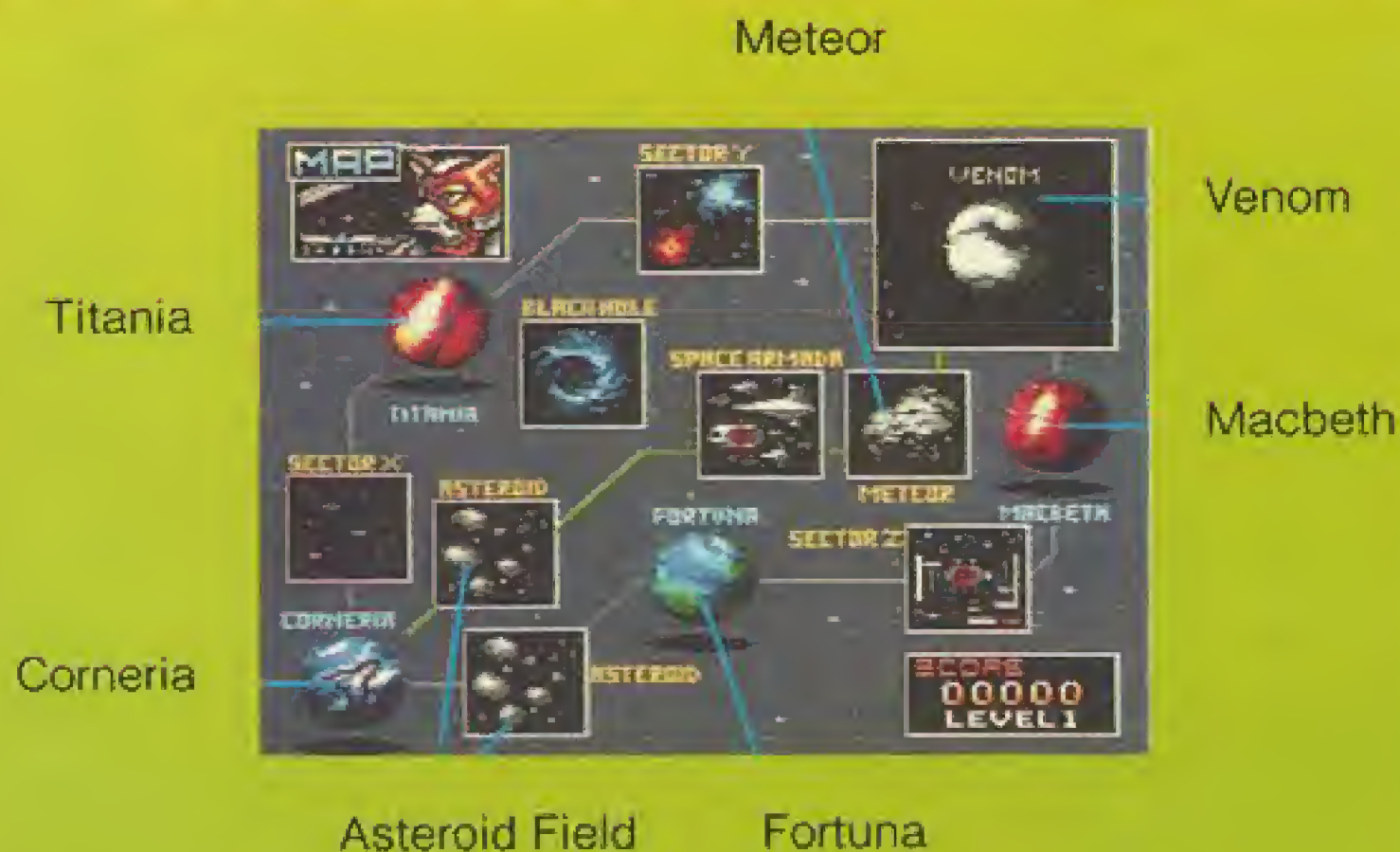
## CONTROL TIPO C



## CONTROL TIPO D



# MAPA DE RUTA



A pesar de que tu piloto automático te mantendrá en tu curso la mayor parte del tiempo, en algunas ocasiones puedes ingresar y vagar por lugares tan extraños como el Hoyo Negro.

Para seleccionar Ruta: Usa el control Select o presiona las flechas del CONTROL PAD.

**RUTA 1: CORNERIA - ASTEROID - SPACE ARMADA - METEOR - VENOM (SPACE) - VENOM (PLANET) - ANDROSS**

**RUTA 2: CORNERIA - SECTOR X - TITANIA - SECTOR Y - VENOM (SPACE) - ANDROSS**

**RUTA 3: CORNERIA - ASTEROID - FORTUNA - SECTOR Z - MACBETH - VENOM (SPACE) - ANDROSS**

Hay 3 caminos para llegar a Venom. La dificultad está dada por la mayor cantidad de enemigos y obstáculos que encuentres en cada uno de ellos.



# PANTALLA DE JUEGO



- 1- Número de naves que quedan.
- 2- Escudo.
- 3- Cargador de Turbo y Retro-cohetes.
- 4- Bombas Nova.
- 5- Escudo del Jefe Enemigo.
- 6- Mira (En el punto de vista dentro de la nave).

## ITEMS



### ANILLO DE RESERVA

Pasa a través de él y podrás comenzar ahí a jugar si es que te destruyen en esa etapa. También recuperarás un poco de energía.

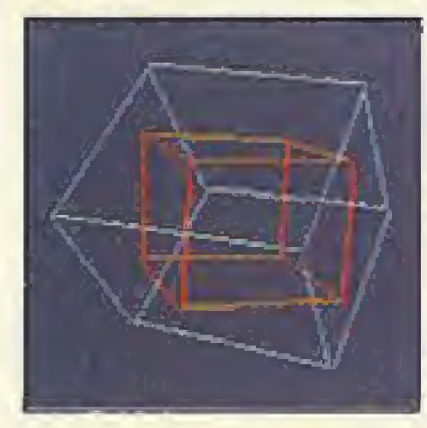


### PEQUEÑA RESERVA DE ENERGIA

Vuela a través de este anillo y recuperarás energía.

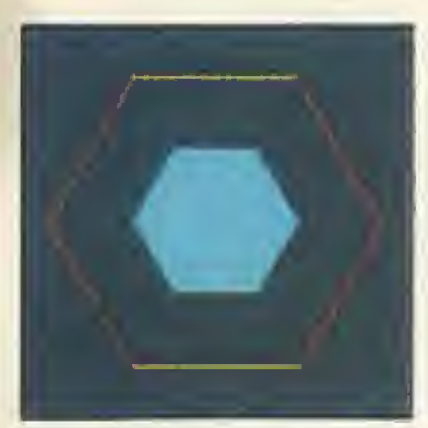
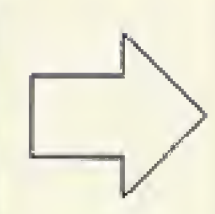
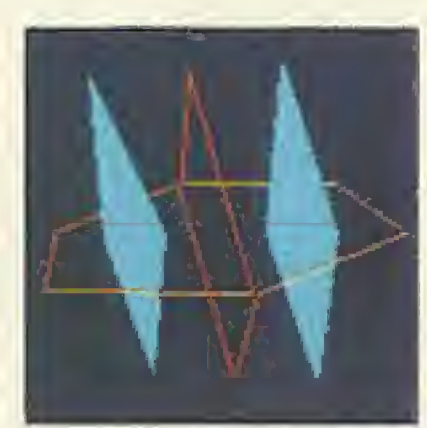
### ESCUDO DE PODER

Al tomar este ítem, te vuelves invulnerable por una cierta cantidad de tiempo. lo obtienes al chocar con el objeto mostrado aquí arriba o derrotando a este enemigo



### TWIN BLASTER o WING GYRO

Repara tu nave en caso de que esté dañada o aumenta tu poder si tu nave está intacta.



### BOMBAS NOVA

Por cada uno de estos objetos que recojas, obtendrás una Bomba Nova extra.

### NAVE EXTRA

Golpea a los tres objetos que aparecen mostrados en pantalla y obtendrás una vida extra.





# Nintensivo

## SUPER MARIO KART



erás un excelente piloto con práctica; aquí hay unos consejos importantes.



### MARIO Y LUIGI

Ellos tienen la cualidad de ser los corredores más balanceados, no les falta nada (aunque tampoco les sobra). Cuando los tienes como enemigos, ambos te atacan con su poder de Star Man.



### BOWSER Y DONKEY KONG JR.

Los archivillanos, al ser de gran tamaño, son muy lentos para arrancar, pero ya encarrerados son los que más velocidad alcanzan. Cuando te tocan como enemigos, Donkey te lanzará plátanos y Bowser bolas de fuego, siendo éstas las más molestas.

### Controles de Super Mario Kart

Esta es la función de cada botón en tu control cuando juegas Super Mario Kart.  
Control Pad: Derecha e izquierda funcionan como volante de tu control.

Botón B: Acelera

Botón Y: Frena

Botón A: Ruleta

Botón X: Cuando compite 1 player te da la opción de espejo retrovisor.

Botones L y R: Tu coche da un pequeño salto.

### LA PRINCESA Y YOSHI

Estos 2 personajes te dejarán viendo visiones a la hora de arrancar, ya que son los que más rápido lo hacen, aunque ya en competencia son los que tienen la menor velocidad. Cuando te tocan como enemigos la Princesa te ataca con hongos y Yoshi con huevos.



### KOOPA Y TOAD

Los 2 tienen buena velocidad y arranque, pero su fuerte es la habilidad para tomar las curvas. Cuando te tocan como enemigos, Toad te ataca con hongos y Koopa con caparazones.



*Si por accidente tomas un hongo de los que te reducen, trata de evitar que te golpeen hasta que te lancen otro hongo; si lo tomas volverás a tu tamaño normal.*





## RULETA

A lo largo de cada pista verás en el camino cuadros de opciones. Al pasar sobre cualquiera de ellos una serie de objetos comenzarán a pasar por el cuadro que está junto al marcador de tiempo; para detenerlos debes apretar el botón A y dependiendo lo que haya salido, lo podrás usar para ayudarte en la carrera. ➡



Esto es lo que te puede salir y cómo usarlo:

**Caparazón Verde.**-Con él puedes poner fuera a tus enemigos. Para arrojarlo al frente y que siga en línea recta presiona A; para dejárselo a los enemigos que vienen atrás presiona abajo y A, pero si lo arrojaste y no le diste a nadie, permanecerá rebotando hasta que golpee a alguien.

**Caparazón Rojo.**-Al igual que el verde, golpea a tu enemigo, pero éste es mejor ya que es teledirigido, y sólo se puede usar hacia el frente.

**Cáscara de plátano.**-Hace que tus enemigos pierdan el control por unos segundos; para dejarla en el camino aprieta el botón A, y para arrojarla o los que van al frente presiona arriba y A.

**Monedas.**-Aumenta 2 monedas a tu marcador.

**Hongo.**-Te da un "turbo" muy útil al usarlo en líneas rectas o sobre terrenos que te restan velocidad como agua, pasto o algas.

**Star Man.**-Te hace invulnerable por un período de tiempo, pudiendo en ese intervalo chocar contra tus enemigos y eliminarlos, o no perder velocidad al salirte de la pista.

**Pluma.**-Al usarla podrás saltar algunas partes del camino.

**Fantasma.**-Esta opción te hará invisible a tus oponentes, más no invencible a sus ataques.

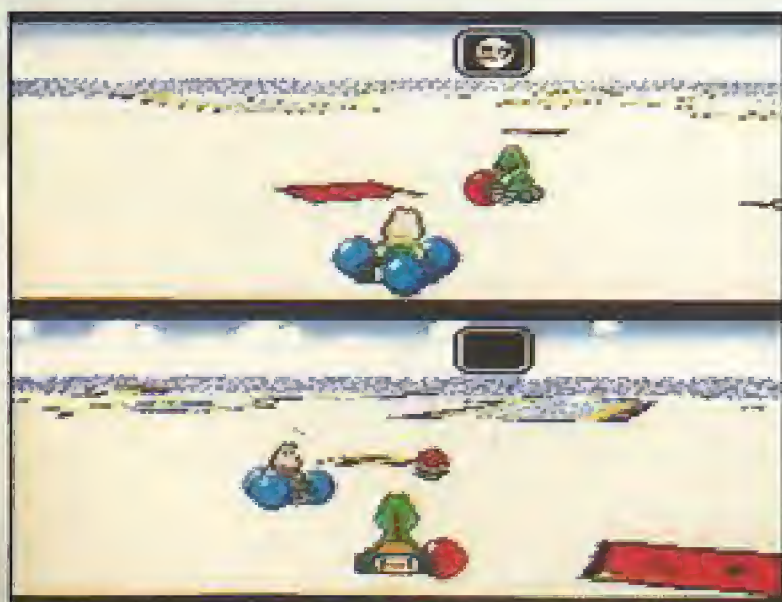
**Trueno.**-El más poderoso de todos; al usarlo hará que todos tus enemigos reduzcan su tamaño y sea más fácil el rebasarlos.

Otras cosas sobre Super Mario Kart.

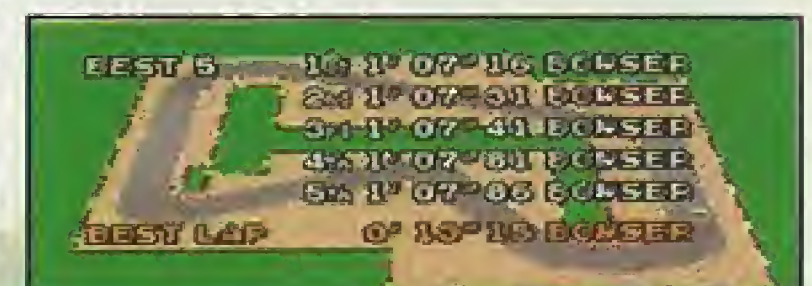
Al iniciar este fabuloso juego verás que hay 2 categorías; 50 cc y 100 cc. Solamente al ganar el oro en las 3 categorías de los 100 cc podrás tener acceso a la categoría especial. ➡



➡ Una técnica avanzada para poder dar una vuelta sin desacelerar se logra presionando en tu control el botón L o R y en la cruz la dirección que vayas a tomar; por ejemplo, botón L e izquierda para dar una vuelta hacia la izquierda y viceversa. Esto lo debes practicar muy bien.



En Time Trial podrás intentar dar las vueltas más rápidas y tus récords quedarán grabados en la memoria del juego, para así intentar vencerlos después. ➡



➡ En Battle Mode podrán competir 2 jugadores entre sí para ver quién rompe primero los 3 globos del contrario, en 4 pistas diferentes.

¡Ahora sí! a empezar con el Mario Kart GP, viendo las pistas de Mushroom Cup Race.

### MUSHROOM CUP MARIO CIRCUIT 1



1.-Para ahorrarte un poco de camino y adelantar a algunos contrarios, si obtienes un hongo o estrella toma un atajo por aquí hasta el punto A; procura accionar el hongo hasta que hayas entrado a la arena, porque si lo haces antes frenarás tu impulso a medio camino. ➡



la arena, porque si lo haces antes frenarás tu impulso a medio camino. ➡

### MUSHROOM CUP DONUT PLAINS 1



1.-Al igual que en la pista anterior, por aquí también puedes tomar un atajo con hongo o estrella. ➡



2.-Siempre que pases por estas superficies con rocas no debes dar vuelta, ya que en este tipo de superficies pierdes muy rápido el control. ➡





## MUSHROOM CUP GHOST VALLEY 1

En todas las escenas de Ghost Valley debes tener mucho cuidado con las orillas de las pistas, pues si chocas con ellas se caerán, dejando un hueco por el cual podrás caer.

- 1.-Puedes usar tu turbo aquí, pasando exactamente por la mitad del camino.
- 2.-Si obtienes pluma, podrás saltarte parte del camino por aquí.

3.-Para tomar cualquier cosa que esté exactamente detrás de una rampa, debes dar un pequeño salto antes de llegar a ella.

## MUSHROOM CUP BOWSER CASTLE 1

- 1.-Debes tener cuidado con las caras de piedra, ya que después de la primera vuelta comenzarán a subir y a bajar; lo mejor que puedes hacer es tratar de pasar en medio de ellas.

2.-Baja la velocidad antes de llegar a esta curva para que tomes los 2 Zipper que están en la parte izquierda de esta recta.

## MUSHROOM CUP MARIO CIRCUIT 2

1.-Si obtienes un hongo o Star Man, puedes usarlo para ir en línea recta desde el punto 1 hasta A.

2.-También puedes guardar tu hongo y usarlo antes de tomar las flechas, así acelerarás más de lo normal.

¡Felicidades! Ya has ganado Mushroom Cup; ahora sólo te quedan 2 categorías por ganar para entrar a la categoría especial.

## FLOWER CUP CHOCO ISLAND 1

En todas las escenas de Choco Island (y también Donut Plains, pero en menor medida) al ser la superficie de tierra, es muy difícil maniobrar; será bueno que al tratar de tomar una curva lo hagas bajando la velocidad.

- 1.-Te recomendamos tomar estas curvas en línea recta (como indicamos en el mapa), pero qué mejor si obtienes un turbo y lo usas en esas zonas.

2.-Si obtienes una pluma puedes usarla donde te indicamos, ya que ahí ahorrarás mucho camino y ganarás posiciones si vas abajo.

**Para poder arrancar con alta velocidad (como si usaras un turbo) haz lo siguiente: En la línea de salida comienza a acelerar hasta que empiecen a desvanecerse las letras (Round 1, Round 2, etc.) de preferencia cuando vayan a la mitad; si aceleras correctamente saldrás disparado, si no te sale a la primera no te desesperes, sólo toma un poco de práctica.**

SPOT



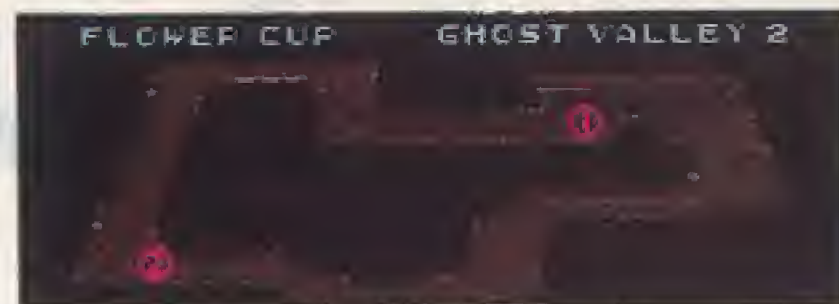




## FLOWER CUP GHOST VALLEY 2

☞ 1.-Si te sale aquí una pluma, úsala, pues ahorrarás un buen tramo de camino.

☞ 2.-Antes de llegar a esta curva trata de abrigte lo más posible para que puedas tomar el Zipper que se encuentra en la orilla derecha de la misma; el tomarlo te dará mejores resultados si también brincas por la barra amarilla que está cerca del Zipper.



## FLOWER CUP DONUT PLAINS 2

A lo largo de esta pista encontrarás a muchos

topos saltando de sus madrigueras.

☞ Si tienes la desgracia de ser agarrado por alguno de ellos, mueve rápidamente tu control de izquierda a derecha o de lo contrario frenará tu carrera.

1.-Usa tu hongo o estrella en línea recta sobre esta serie de curvas; no te preocupes si pasas sobre la orilla del lago, tu velocidad impedirá que caigas. ☞

☞ 2.-El terreno accidentado y los topos hacen muy peligrosa esta curva; lo mejor es bajar la velocidad entre la parte con piedras y las madrigueras de los topos.

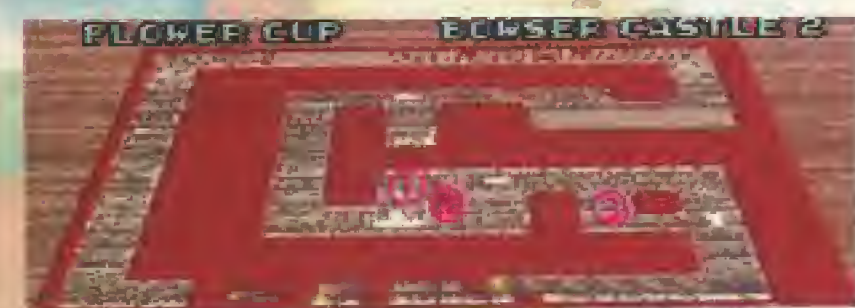


## FLOWER CUP BOWSER CASTLE 2

1.-Con la pluma puedes saltar por aquí, pero debes tener mucho cuidado y tratar de ser exacto, ya que si no llegas y caes en la lava, te regresarán al punto A. ☞

2.-Aquí hay un Zipper; sólo si tienes bien dominadas las curvas te recomendamos tomarlo.

☞ 3.-En esta parte tienes la opción de tomar 2 caminos; el de la izquierda es más rápido, pero si quieres tomar un objeto, por el de la derecha hay un símbolo de interrogación.



## FLOWER CUP MARIO CIRCUIT 3

☞ 1.-Esta es una curva realmente difícil, lo mejor que puedes hacer es disminuir tu velocidad y tomar la curva "desde afuera" (muy abierto).

☞ 2.-Para tomar este atajo es recomendable llevar hongo o estrella, pero a diferencia de otros atajos éste es más estrecho.

☞ 3.-¡Aquí hay un Zipper! parte de tu victoria radica en tomarlo.

¡Otra copa de oro más para tu colección! Ya sólo queda una más para llegar a la liga especial, pero eso lo veremos en el próximo número. ☞



Al chocar contra una cáscara de plátano perderás momentáneamente el control, pero

si llevas un hongo, un Star Man o una pluma, las podrás usar en el momento que estás girando y así te recuperarás de inmediato.



AXY





## SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

## POWER BLADE 2 (NES)

Este es el password final de Power Blade 2.  
Te deseamos buena suerte para eliminar al líder de Delta.



## DEATH VALLEY RALLY (SNES)

### CUARTOS SECRETOS

En este juego puedes encontrar varios cuartos secretos: El primero está en el primer nivel de "Zippity Splat"; después de pasar el puente que se cae, sube al elevador y métete a la pared de la derecha, donde indica la foto, así encontrarás un cuarto secreto con varios puntos.



Dentro de ese mismo cuarto, méte-te por la pared que indica la foto para encontrar una vida.



En el segundo nivel de la misma escena, déjate caer junto con el primer puente del lado izquierdo y ahí encontrarás puntos y una vida.



En el tercer nivel de "Zippity Splat", al llegar al símbolo que te indicamos, déjate caer por el barranco que está a la izquierda, pero pegado a la pared de la derecha para llegar a otro cuarto secreto.



En "Hopalong Casualty", en el primer nivel, brinca hacia la izquierda (donde está la bandera roja de cabeza) para encontrar otra vida.

En ese mismo cuarto, en la pared de la izquierda, encontrarás el camino a otro cuarto donde hallarás muchas banderas.



NOTA: LA CALIDAD FOTOGRAFICA NO LE HACE JUSTICIA A LAS EXCELENTES GRAFICAS DE ESTE JUEGO, PERO ESTOS TRUCOS EXCLUSIVOS BIEN AMERITABAN SER PUBLICADOS.





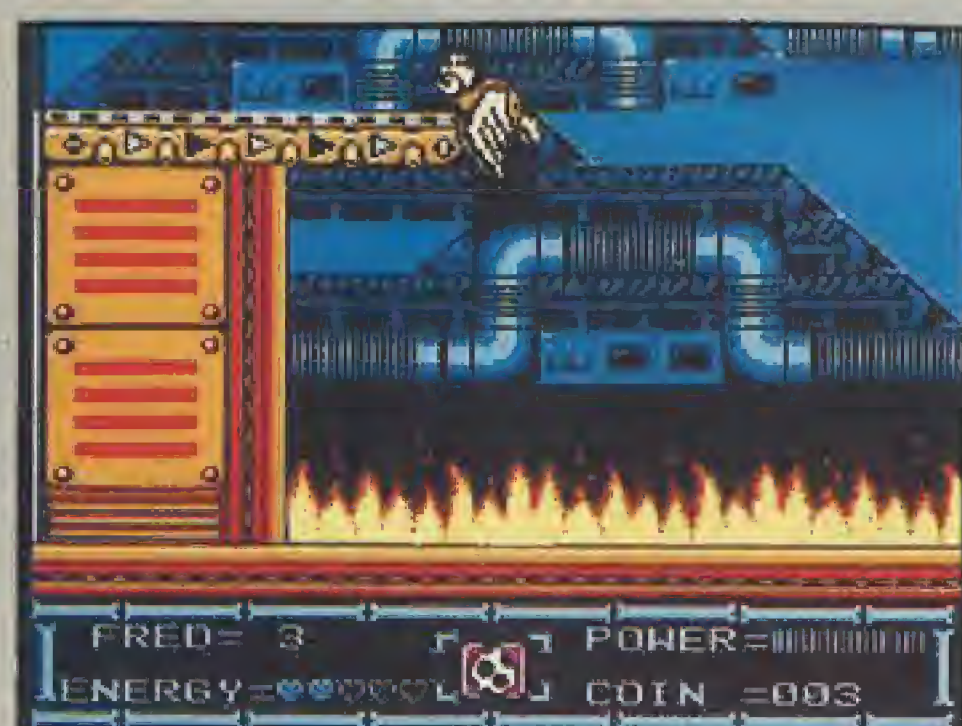
## SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escríbenos a:  
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle  
C. P. 03100 México, D. F.

 SUPER NES  NES  GAME BOY

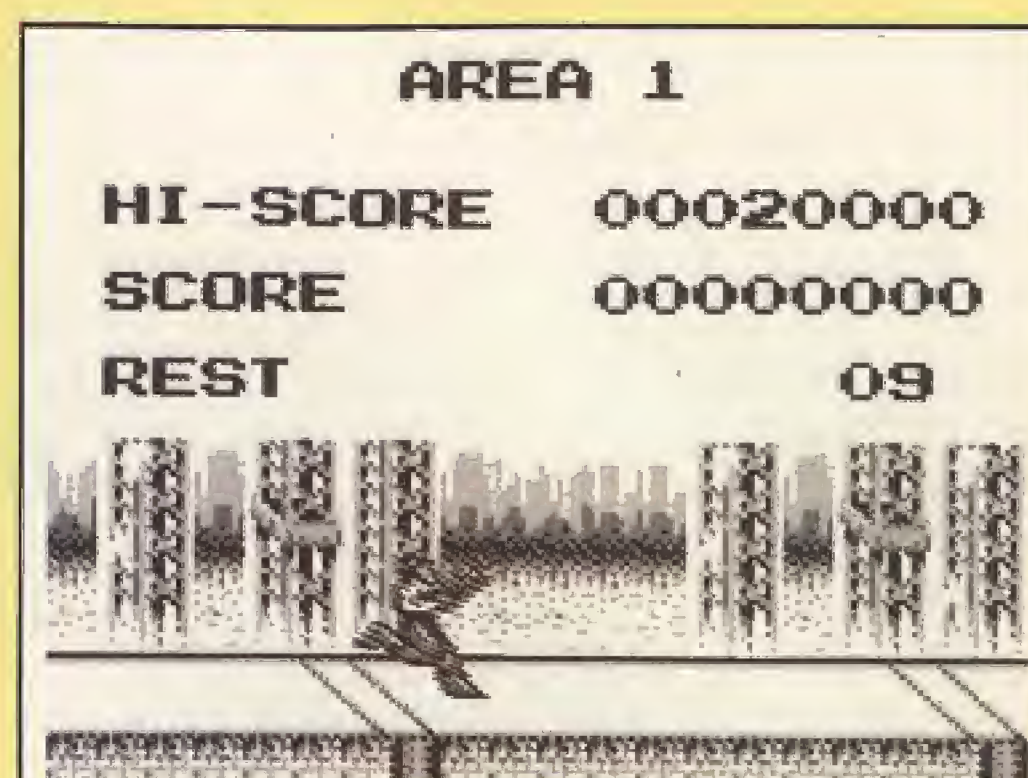
## THE FLINTSTONES

Por este atajo podrás llegar con el último enemigo sin necesidad de pasar la parte de los robots voladores. Para encontrarlo debes usar la magia de Jump en el lugar que indica la foto (5° Piso) y moverte a la izquierda; al llegar a la parte de arriba vuela a la izquierda y encontrarás un elevador que te llevará directamente al jefe.



## OPERATION C

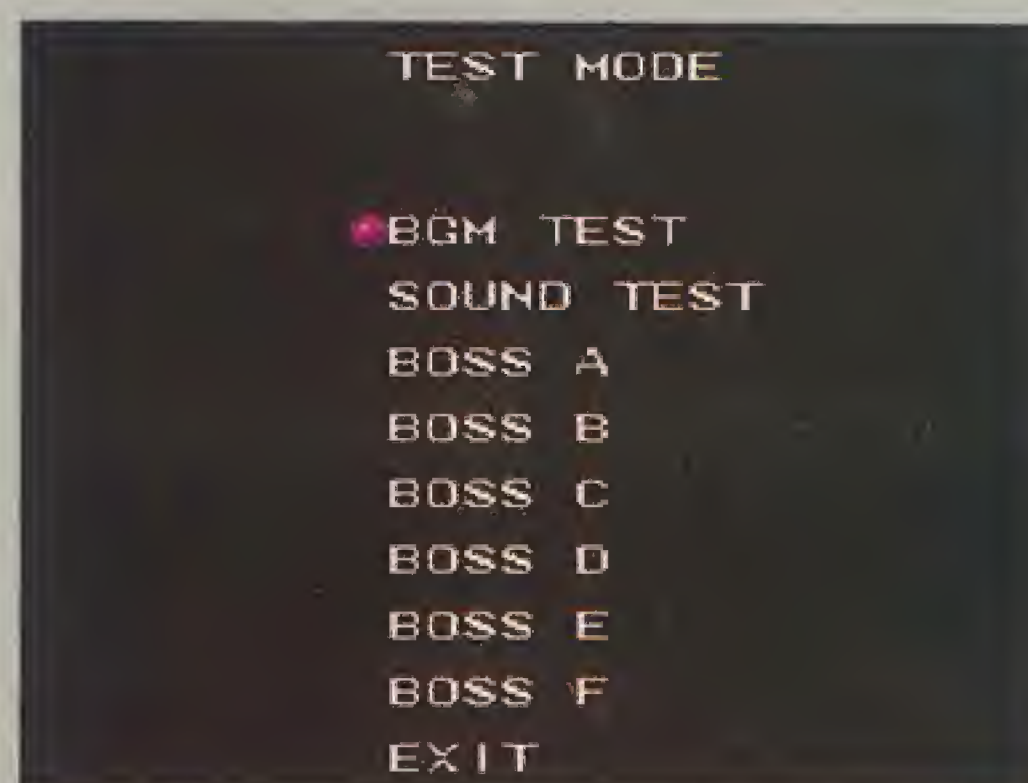
Para empezar con 10 vidas en reserva debes hacer la siguiente secuencia al aparecer el nombre del juego:  
presiona 4 veces arriba, 4 veces abajo, 4 izquierda, 4 derecha, A, B, y Start.



## SHATTERHAND

Con la siguiente secuencia podrás entrar a un menú para escoger diferentes jefes y pelear contra ellos, o el Sound Test. Aprieta los botones en el siguiente orden cuando aparezca el nombre del juego:

A,A,A,A,B,B,B,B,A,B,A,B,A,B,A,B,





## SUPER MARIO KART (SNES)



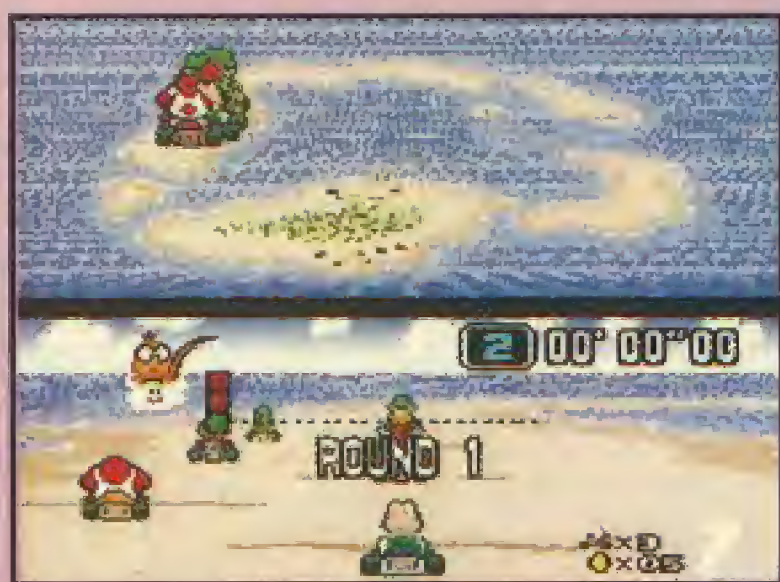
Si quieres aumentarle reto a la carrera realiza lo siguiente: Cuando estés en la pantalla de selección de personaje (1P ó 2P) y presiones al mismo tiempo los botones Y y A, el personaje que escojas ahora disminuirá de tamaño; si te arrepientes y

quieres empezar de tamaño normal, sólo vuelve a apretar los botones.

En Time Trial puedes competir contra un coche fantasma controlado por la computadora, desde la primer carrera; para lograrlo haz lo siguiente: escoge Time Trial y en la pantalla de selección de personaje presiona cualquier botón en el Control 2 y aparecerá la palabra



"con" encima de algún personaje. Ahora escoge tu contrincante (de preferencia a Bowser o a Donkey Kong Jr. que son los más rápidos y los que más presión te pueden poner) y ahora sí... a competir.



Si prefieres tener tu pantalla de visión en la mitad de abajo y el mapa arriba, realiza la siguiente secuencia: en el control 2 presiona y mantén L y R en la pantalla de opción de 1 ó 2 player, luego posiciona el cursor en 1P, presiona B y

escoge categoría favorita, con la pantalla en la parte de abajo.

## G.I. JOE II -The Atlantis Factor- (NES)

Con este password podrás empezar en la última escena con un buen nivel de energía en tus comandos:

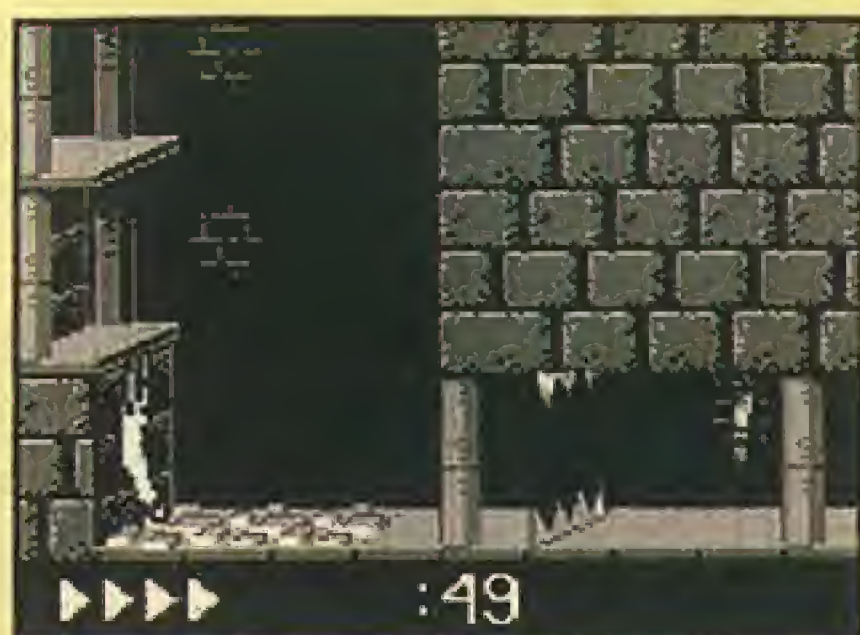
									Y									O		
		L			S			W						2						B
			3															1		
		N												7						
						G					8						S			



## PRINCE OF PERSIA (GB)

Passwords para todos los niveles:

Nivel 2:	06769075
Nivel 3:	24613065
Nivel 4:	99116015
Nivel 5:	53004005
Nivel 6:	46308135
Nivel 7:	65903195
Nivel 8:	13807185
Nivel 9:	25432654
Nivel 10:	92731644
Nivel 11:	80637674
Nivel 12:	56135664



## KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE (

Este juego requiere, además del dominio del control, pensar y resolver los laberintos que se le presentan a Krusty.

Muchas veces por una pequeña falla, o un detalle pasado por alto, no puedes avanzar al siguiente nivel. Si a ti te pasa esto, tal vez estos passwords te puedan ser de mucha utilidad.

LEVEL 2:	BARTMAN
LEVEL 3:	SMITHERS
LEVEL 4:	SNOWBALL
LEVEL 5:	JEBEDIAH



## THUNDER SPIRITS (SNES)

Para poder entrar a la pantalla de configuración, cuando aparezca "Push Start" en la presentación presiona los botones Select y Start al mismo tiempo.

Para subir tu número de continuos espera a la pantalla de presentación; cuando aparezcan las palabras "Push Start" presiona rápida y repetidamente el botón B. Cada que oigas un sonido, indicará que un continue ha sido agregado a tu contador. Si empieza el "demo" no te preocupes, ya que tus continuos se acumularán, pero si quieres hacer más sólo espera otra vez a la pantalla de presentación y continua presionando B.

## ARCANA (SNES)

Para obtener el "Sound Room", espera a que aparezca la pantalla de presentación, entonces presiona al mismo tiempo los botones: L,R y B; si lo hiciste correctamente entrarás a la pantalla donde los números del 1 al 50 son efectos de sonido, y del 51 al 90 son fondos musicales.



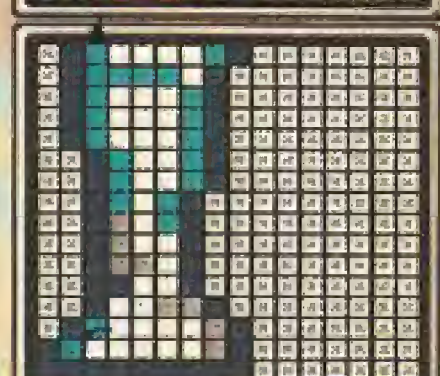
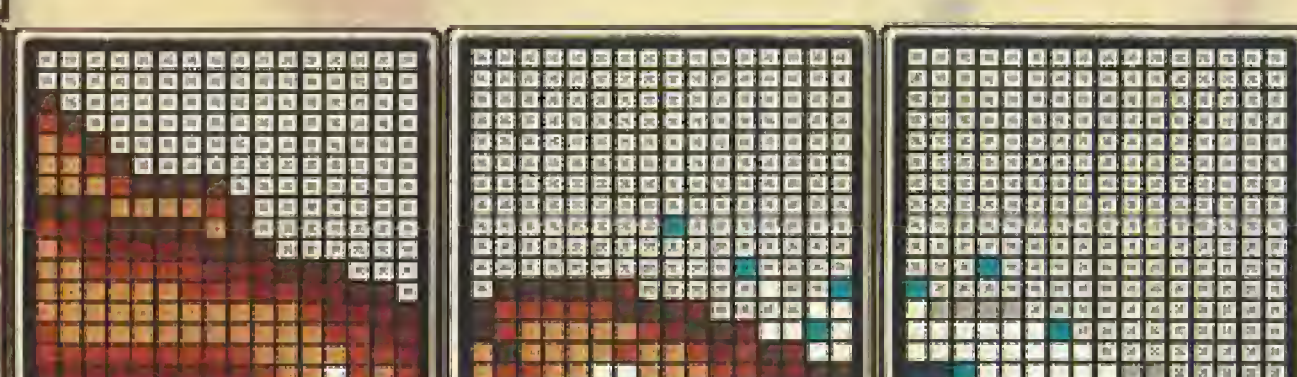




# MARIO PAINT

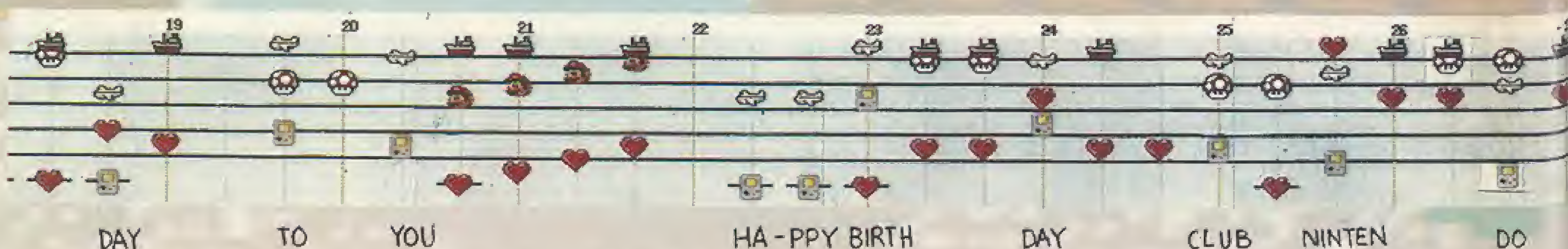
Más entretenimiento con Mario Paint

Seguro que a ti, como a nosotros, este cartucho te ha dado horas de entretenimiento. Aquí hemos hecho, en STAMP, dos personajes que tú conoces perfectamente: Guile y Chun Li.



Nuestros artistas dibujaron el stage de Vega para que veas cómo quedan uno contra otro, pero tú los puedes ubicar sobre el fondo que quieras. Recuerda que debes dibujar primero a uno completo; ya que lo tengas pon "ROBOT", luego "SAVE" y por último "START" y así quedará grabado. Luego dibuja al otro en "STAMP" y ubícalo en su posición. Para que uno luche contra sí mismo recuerda poner el cuadro de reversa (ver Club Nintendo # 12).

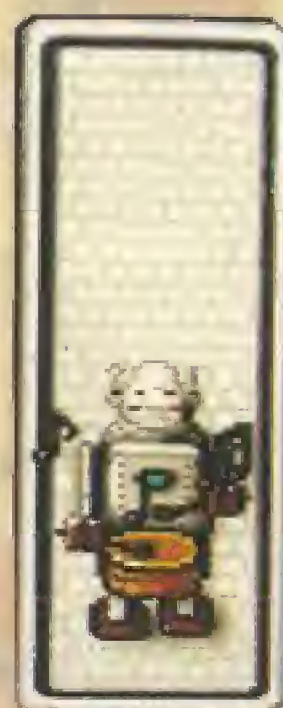
Por supuesto que en este primer cumpleaños de Club Nintendo no podían faltar las mañanitas,





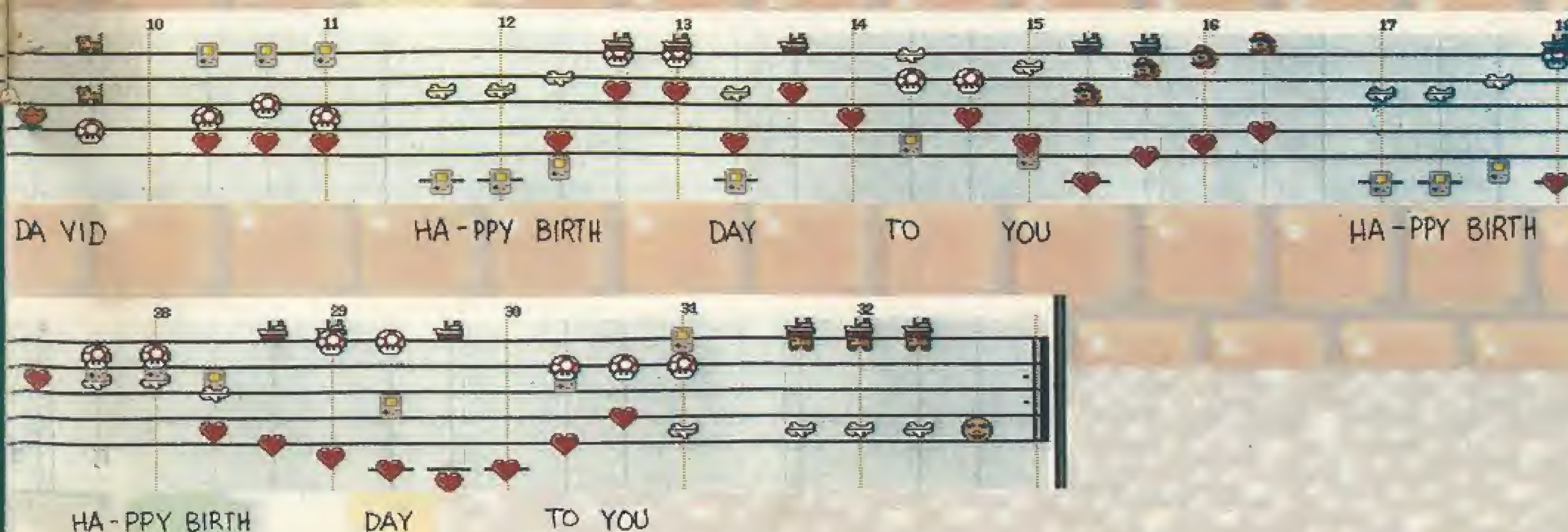


Recuerda que también puedes cambiar el color para que se vea como el Champion Edition, cambiando todos los cuadros azul oscuro por rojo y los cuadros azul claro por naranja. En el caso de Guile cambia los verdes oscuro por shedrón y los verdes claro por naranja.



Recuerda que puedes ir grabando tus dibujos conforme los vayas avanzando. Si quieres poner a Guile contra Chun Li, haz las estampas del primer personaje y luego ármalo. Si te quedó bien, te recomendamos que pongas "Robot", "Save" y después "Start" y así quedará grabado y, aunque lo apagues, volverá a aparecer al poner "Robot", "Load", y después "Start". Entonces empieza a hacer las estampas del segundo personaje, ármalo y si lo deseas, guárdalo. Ten cuidado porque si guardas algún dibujo como te dijimos, guardará también la música y la animación que en ese momento tengas y borrará cualquier cosa que tengas grabada anteriormente.

así es que las escribimos aquí para que tú las reproduzcas en tu Mario Paint.





analizando a:



Esta planta en verdad es carnívora, si no nos crees, acércate a ella.



Los cavernícolas que traen los huevos te darán diferentes armas.



La historia se repite: Mientras Mac se encontraba en expedición para cazar un Mamut, su tribu es invadida por una banda de cavernícolas locos que secuestran a todas las chicas. Siendo ésta una situación de emergencia, Joe emprende solo la misión de rescate.

Ahora que está tan de moda entre los licenciatarios hacer adaptaciones de juegos de NES y GB al Super NES, Data East prefiere dar gusto a millones de fans y propietarios del NES, trasladando su gran éxito del S. NES, Joe & Mac, al NES.

Como es obvio, hay grandes diferencias entre las 2 versiones, pero quizá la más significativa es la de pérdida de

un jugador en la versión para NES, pero algo que hubiera sido imperdonable es que no tuviera el mismo nivel de diversión que el SNES.

Hay bastantes cosas interesantes que mencionar acerca de este juego, como por ejemplo que en la mayoría de las escenas los fondos se mueven a diferente velocidad, dando así un efecto de profundidad muy común en los juegos de 16 bit.

Otra de las cosas es que en esta versión se incluyó un poder que arrojas al dejar presionado el botón de disparo y que no tiene la versión del SNES.

Sin embargo, algo que quizá no le guste a muchos de nuestros amigos es que en la elaboración de algunos gráficos incluyeron mucho el color negro, lo que hace que parezca de noche.



El último enemigo no permitirá que rescates a las bellas cavernícolas.

Este juego contiene 5 escenas, con 2 subniveles cada una (y un jefe al final de cada subnivel), y aunque 2 jugadores no puedan participar al mismo tiempo, lo podrán hacer alternándose si así lo quieren.



Debes tener cuidado de no caer al río, pues esto te restará la mitad de tu energía.

¿Podrás rescatar a las bellas cavernícolas también en el NES? Seguro que sí.



Esta es una clásica escena que no podía faltar.



# THE HUNT FOR RED OCTOBER



La tensión es tremenda, las manos te sudan y las miradas están sobre el radar. ¡Vaya forma de empezar un juego! ¿no crees?



## Sus misiones, Capitán.

Hi-Tech nos presenta su primer título para el SNES: The Hunt for Red October, que es una conversión de su ya clásico juego del NES, pero ahora con un montón de opciones más.



Esta planta nuclear ha caído en manos de rebeldes; es importante eliminarla a toda costa.

El movimiento del submarino es básicamente el mismo que en la versión del NES (con el control mueves tu submarino

en 8 direcciones), pero ahora podrás usar 5 diferentes armas para neutralizar a tus enemigos y éstas son: torpedos, misiles superficie/aire, misiles superficie/tierra, bombas y contadores eléctricos.

Al jugar The Hunt for Red October tomas el rol del Capitán Marko Ramius, que ha sido puesto al mando del más poderoso submarino jamás inventado por los soviéticos. ¡Claro! el Red October.



Por lo visto, hasta los animales marinos están en contra del Red October.

Nueve peligrosas misiones te esperan como Capitán de tan poderoso submarino; éstas van desde escapar de la U.R.S.S., escoltar un barco americano para proteger a un famoso economista, hasta destruir bases enemigas que ponen en peligro la paz de tu país y del mundo.

A la mitad de cada escena encontrarás el logotipo de un

barco; tocándolo entrarás a una escena de puntos. Si tienes Super Scope lo podrás usar en este tipo de escenas, donde debes derribar aviones para ganar armamento, o al llegar con el último enemigo.



Para poder usar tu Super Scope, sólo debes conectar el receptor en el puerto 2 y el SNES automáticamente detectará el receptor.

Este juego tiene buenos gráficos, y un buen control sobre el submarino, además de un nivel de reto aceptable. Quizá el único "pero" que le podemos poner, es que la música es un poco repetitiva.



Si no eliminas a todos los enemigos, este pozo petrolero caerá en manos equivocadas.



# NOVEDADES

## UN FIN DE SEMANA A TODA MAQUINA

### El gran Truco

Fernando Garelli, este chico de doce años descubrió un nuevo truco para el Super Nintendo que le cambió la cara al campeonato. Sonriendo cuenta: "La estrategia sirve para ganar tiempos y puntos, que es lo único que importa."

¿En qué consiste el famoso truco, Fernando?

- Es muy fácil. Tenés que colocar a Mario en el tubo, allí le pegás y entonces sale un globito que tiene una pelota. En ese momento los tenés que atrapar y entonces Mario se infla y se va para arriba. En ese instante le sacas las alas y enseguida podés atrapar la caparazón. Así lograrás más puntos en menos tiempo.

Pero el destino le dió esta vez la espalda a Fernando porque a pesar del gran truco no llegó a las semifinales. "No importa, dice - no llegué, por mala suerte, en el próximo campeonato seré el campeón."

Organizado por el video club "Del Taller" y auspiciado por la revista "Club Nintendo" se realizó el sábado 29 y domingo 30 de Mayo, el Segundo Torneo Abierto de Nintendo.

Todo estaba preparado en la calle Jorge Newbery 1728, las máquinas ansiosas esperaban que los casi trescientos chicos anotados en dos categorías: la de Nintendo con el Super Mario Bros. 3 y la de Super Nintendo con el Mario World. El bullicio colmaba el lugar, padres y amigos esperaban nerviosos que se largara la gran maratón. Todos los chicos tenían en sus mentes, una sola obsesión, lograr un puntaje alto y poder llegar a la final.

¡Llegó el momento!, comenzó la carrera, los puntajes durante la mañana del sábado oscilaban para Nintendo en 700.000 puntos y para Super Nintendo alrededor de 2.000.000 pero algo sucedió durante la tarde... llegó Fernando Garelli y cambió el rumbo del campeonato.

La jornada de sábado finalizó tranquilamente y sin ningún problema pero ya estaban en los pizarrones de la entrada, los nombres de los semifinalistas, que recontentos y con mucha ansiedad esperaban el momento de la final.

## CLASIFICACION FINAL DEL 2° TORNEO ABIERTO DE NINTENDO

### SISTEMA N.E.S.®

### SISTEMA SUPER N.E.S.®

#### CATEGORIA A

#### CATEGORIA B

#### CATEGORIA C

1° ERICK HOFFMAN  
756.210

1° SORRON J.I.  
791.700

1° ROGUIN M.  
907.850

2° RADICE E.  
695.150

2° RIJANA A.  
738.200

2° NIKOLAKZJUK  
M. 882.800

3° CASCO S.  
665.610

3° ROGUIN D.  
602.050

3° MASSA P.  
865.200

4° BARBUTO A.  
293.510

4° REY R.  
593.360

4° TUCCI E.  
827.000

5° SANTTI L.  
243.810

5° PREVOTEL S.  
454.300

5° GORGONE H.  
765.450

6° ORELLANA D.  
237.860

6° FIUMARA S.  
241.340

6° CUEVAS L.  
738.250

#### CATEGORIA B

#### CATEGORIA C

1° ASATO C.  
2.347.700

1° POLIJRONOPULOS  
A. 4.285.470

2° CANEVSKY G.  
2.336.610

2° VETA K.  
4.080.080

3° PISANI P.  
2.307.600

3° ROSSI N.  
3.948.050

4° CASCO S.  
2.162.800

4° KRECKLER C.  
3.228.010

5° NEGRI C.  
1.956.900

5° CESAREO L.  
3.189.080

6° NEIMAN P.  
1.097.000

6° PARACHU P.  
2.718.750



# NOVEDADES

## Un Domingo Diferente

El día amaneció brillante. Desde muy temprano, las puertas del video esperaban a los futuros campeones. Jorge Smolar y Fernando Bottinelli, los dueños del lugar tenían todo organizado, sólo faltaba comenzar. También Horacio Nittoli, representante de la revista Club Nintendo, daba instrucciones a los jueces para que todo saliera perfecto. Dan Colter y Gabriela Roité, conductores del programa de cablevisión "Power Game", entrevistaban a los chicos con buena onda y buen humor... el tiempo corría rápido y después de muchas competencias, los finalistas clasificados esperaban su turno.

Sebastián Casco, un chico de sólo 7 años es un caso especial. Ha llegado, a pesar de su corta edad a las dos finales. Cursa segundo grado en el colegio "Belgrano Day School" pero en su tiempo libre se dedica a leer las

revistas Club Nintendo y jugar mucho con la máquina.

¿Qué trucos usaste para llegar a las semifinales?

Ayer en la mañana no usé ninguno pero después llegó Fernando con la nueva estrategia y la adopté. Usé la de agarrar caparazones y tirar tortugas... el truco me sirvió. Así llegué a la final.

¿Te gustaría intervenir en el Campeonato Sudamericano?

Por supuesto que sí, y te seguro que allí también voy a llegar a la final.

Darío y Mariano Roguin son dos hermanos de San Antonio de Padua, que también en sus categorías llegaron a la final. Los dos usaron trucos. Mariano se atrevió con el famoso truco de los bichitos rojos que saltan dos veces acelerando el tiempo y Darío lo imitó.

Los dos quieren ganar y anotarse en el Sudamericano.

Fue Darío, el más pequeño de los dos, el que compraba la revista y entonces Mariano se volvió casi un fanático por estos juegos. Otro de los finalistas se llama Ramiro Rey. Tiene 11 años y concurre a la escuela N° 44 en San Antonio de Padua. Con una simpática sonrisa dice: "Me enteré del Campeonato porque siempre compro la revista, es barbara y usé la técnica de los bichitos; pasaba 8 enemigos por vez y también la de las monedas. ¡Fue fantástico!, así logré llegar. Estoy muy contento porque sabía que a mi casa no regresaría con las manos vacías. Mi próximo paso es anotarme en el Sudamericano, y allí poder competir con chicos de otros países de latinoamérica.

## INVITADOS DE LUJO

Cuando estaban por largarse las finales, todo el video se alteró. Llegaron para compartir el momento, la conductora de Utilísima, Patricia Miccio con su hijo Francisco, un fanático de Nintendo y del Super Nintendo y Nequi Gallotti, la



LOS CAMPEONES DE LA CATEGORIA B DEL GRUPO SUPERNES.  
C. ASATO, G. CANEVSKY Y P. PISANI



E. HOFFMAN, E. RADICE Y S. CASCO  
LOS CAMPEONES DE LA CATEGORIA A DEL GRUPO NES.

famosa modelo y ahora también conductora con Miguel y Juan, sus hijos. Minutos después, Nicole Neumann, la joven modelo de sólo 12 de años, llegó acompañada por su hermanita, Geraldine y su mamá.

Carolina Fal, la actriz debutante en el film "El caso de María Soledad" y el productor del Video Match y Ritmo de la Noche, Daniel Jacobovich, también se hicieron presentes para alentar a los finalistas.

## EL GRAN MOMENTO

Con gran emoción, los ganadores de cada categoría llegaron al podio precedidos de aplausos y gritos. Todos se fueron cargados de premios, equipos, juegos Nintendo, remeras y gorros de la revista Club Nintendo y prendas Motor Oil. Atrás quedaron los nervios, ahora sólo se ven rostros sonrientes y ganas de volver a empezar. Quizas estos campeones encuentren antes de la próxima final, algun otro truco que supere lo 4.285.470 que con facilidad logró Aki Poljzonópulos en su categoría.

El sorteo realizado al final de la noche, resultó favorecido Julián Rodríguez con el N° 128.

Ahora sólo falta esperar el Torneo Sudamericano para poder demostrar la rapidez e inteligencia que se logra leyendo la revista Club Nintendo.





# LOS **GRANDES** de **Nintendo®**

## FAVORITOS



1.-BART vs.RADIOACTIVEMAN



2.-FELIX THE CAT



3.-GOAL! 2

- 4.-YOSHI
- 5.-MEGA MAN 4
- 6.-T. M. N. T. III
- 7.-SPIDERMAN
- 8.-ADVENTURE ISLAND 3
- 9.-DARKWING DUCK
- 10.-HOME ALONE 2

## CLASICOS



1.-SUPER MARIO BROS. 3



2.-DOUBLE DRAGON III



3.-TETRIS

- 4.-ADVENTURE ISLAND II
- 5.-RESCUE RANGERS
- 6.-THE FLINTSTONES
- 7.-SUPER MARIO BROS. 2
- 8.-BATTLETOADS
- 9.-GOAL!
- 10.-BATMAN

## SUPER NES



1.-STREET FIGHTER II



2.-SUPER MARIO KART



3.-DEATH VALLEY RALLY

- 4.-MARIO PAINT
- 5.-BART'S NIGHTMARE
- 6.-MICKEY'S MYSTICAL QUEST
- 7.-GOAL!
- 8.-T.M.N.T. IV TURTLES IN TIME
- 9.-SUPER DOUBLE DRAGON
- 10.-TERMINATOR 2



# La bola de cristal



## FIRE POWER 2000

Sunsoft demostró ser una compañía muy fuerte porque lanzaba muy buenos juegos en gráficos y acción para el NES; y una tradición como ésta no se iba a echar a la basura ahora que ha empezado a incursionar en el SNES.

Después de juegos como Lemmings y Death Valley Rally, Sunsoft nos sorprende con un cartucho que se define en 2 palabras: Increíble acción.



En Fire Power 2000 tú y un amigo se pondrán al mando de un helicóptero, o un pequeño tanque, para infiltrarse en líneas enemigas. Claro que para esta misión dichos vehículos han sido modificados para tener una gran capacidad de ataque.

Creemos que este juego dará mucho de qué hablar, ya que lo poco que ha mostrado Sunsoft es de gran calidad en todos los aspectos. Además se nota la gran experiencia que han adquirido en poco tiempo los programadores de juegos para SNES.



La opción de 2 jugadores lo hace un juego súper interesante y divertido y, sobre todo, con la acción suficiente para mantenerlos en el borde de la silla.

Cada vehículo tiene diferentes características, y por consiguiente sus armas y modos de ataque varían.

Te seguiremos informando conforme sepamos más de este gran juego.



## SUPER WIDGET

Este personaje ecológico hace su aparición en el Super NES; él y su azul amigo deben luchar contra una banda de extraterrestres locos que planean invadir la tierra y convertirla en un súper basurero cósmico.

Atlus se encuentra trabajando en este juego (a la fecha



llevan aproximadamente un 50% del total del juego). Se tiene planeado que Super Widget sea para 2 jugadores; la acción es parecida a la versión del NES, sólo que aquí en vez de atacar con una pistola lo hace con un golpe estirando el brazo. Otra cuestión que heredó de la versión del NES es la de que Widget y su amigo pueden cambiar de forma, y aunque en la versión preeliminar que nos mandó Atlus sólo se podían transformar en un robot y un alien fortachón, se tiene planeado que sean 5 modos diferentes.



## NOTICIAS DE JAPON TETRIS 2 + BOMBLIS

Bullet Proof Software es la compañía que tiene los derechos del gran clásico que causó furor hace año y medio en el mundo de los videojuegos: nos referimos a Tetris.

Pues bien, su programador estrella, Alexey Pajitnov (creador del Tetris original) ha hecho pequeñas variaciones a su Tetris original, y junto con un juego nuevo nos ofrecen Tetris 2 + Bomblis para el Su-



per Famicom; ambos juegos son muy diferentes pero con un gran nivel de reto.

Este Tetris es muy parecido a la versión original, pero unas de las opciones que fueron aumentadas es que las piezas se pueden mover más rápido de un lugar a otro, para así poder realizar jugadas que eran imposibles en la versión original. En otro modo de juego van apareciendo piezas al azar, lo cual puede echar a perder alguna jugada y así aumentar más el reto, y la clásica opción de jugador vs. jugador, con sus respectivos castigos al hacer jugadas múltiples.

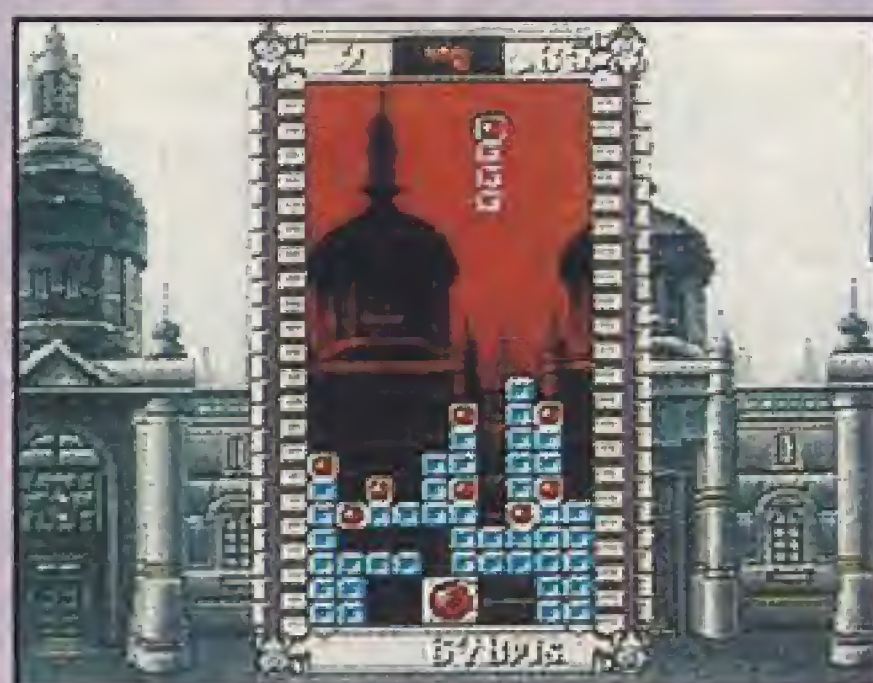


En Bomblis también debes desaparecer piezas, pero formar líneas no lo es todo, ya que al acomodar las piezas debes ir formando bombas que al explotar forman reacción en cadena, deshaciendo así las líneas con las explosiones.

Aquí puedes jugar con la opción de ir avanzando al ir desapareciendo diferentes puzzles que te pone la máquina, o competir jugador contra jugador.



No sabemos si Bullet Proof vaya a lanzar este juego en la versión americana, ya que anteriormente lo había sacado en Japón a principios de este año. No dudes que si nos enteramos de más al respecto, te seguiremos manteniendo informado de este juego de gran calidad.



### ADAPTADOR PARA 5 JUGADORES SNES

Como ya te habíamos mencionado en exclusiva (Club Nintendo número 10 en el Reset) la primera compañía que anunció la elaboración de este adaptador fue Hudson Soft.

Este adaptador irá conectado al puerto 2 del SNES; al adaptador se le conectarán 4 controles más y el control #1 irá en el puerto 1.

Otro adaptador para 5 jugadores también ha sido anunciado por otra marca, pero éste estará listo el mes entrante, mientras que el de Hudson estaba planeado que saliera al mercado para este mes.



Desconocemos qué juegos

saldrán para este adaptador, pero creemos que Hudson será de las primeras compañías en sacar juegos de 3, 4 y 5 jugadores, y aunque estos planes han sido bien recibidos por los japoneses, ahora sólo queda por ver qué piensa el mercado americano de este tipo de implementos para el SNES. Este accesorio aumentará el funcionamiento del SNES. Imagínate ahora que ha sido anunciado el mejoramiento del CD-ROM a 32 bit; y no de 36 bit como dijimos en el número anterior en esta misma sección.

### ESCUELAS DE

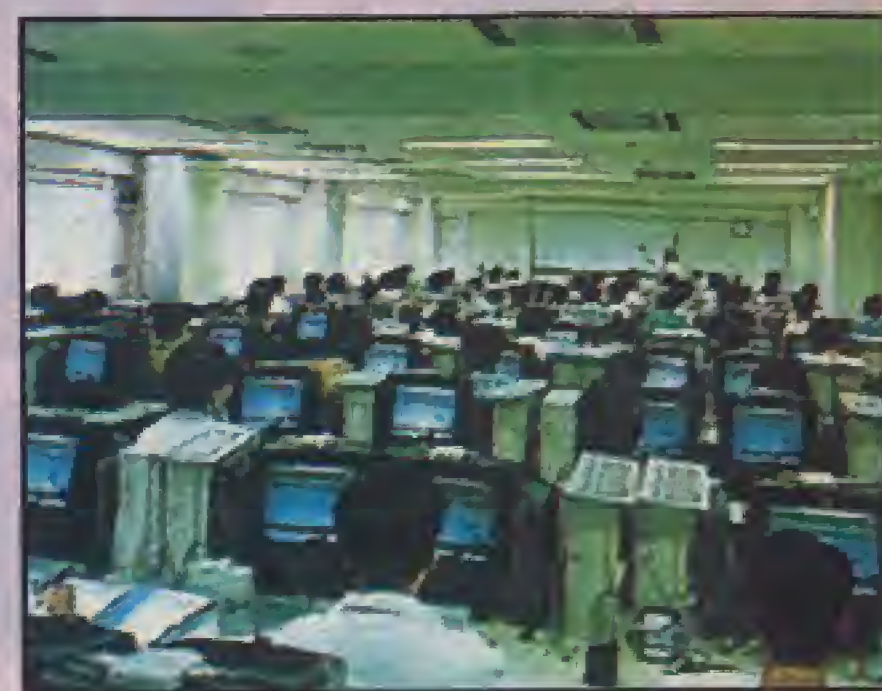
### PROGRAMACION EN JAPON

Quizá una pregunta muy común entre los aficionados a los videojuegos es la de ¿qué debo estudiar para ser programador?

2 Compañías, seguras de encontrar entre aficionados futuros programadores, han creado sus escuelas de programación.



Escuela de programación de Enix



Human Creative School



La primera es la compañía Human (Super Soccer), la cual es la primera de este tipo y en la cual se ofrece la carrera de programador y diseñador de juegos.

La otra escuela es de reciente creación y es la escuela de programación de Enix (Dragon Warrior), en la cual se dan 2 carreras diferentes que son diseñador de videojuegos y programador de videojuegos.

Ambas escuelas ofrecen algo que conocemos nosotros como "bolsa de trabajo", a los estudiantes más notables, lo cual es un gran estímulo para los estudiantes, ya que éstas son de las compañías más prestigiadas de videojuegos en Japón.

### MAS DE FINAL FANTASY

Por algunas cartas que hemos recibido de lectores confundidos, les damos la historia de los juegos final fantasy

en Japón y América:

-Final Fantasy (NES), 1987 en Japón (Square), 1989 en América (Nintendo),

-Final Fantasy II (NES), 1988-89 en Japón (Square)

-Final Fantasy III (NES), 1990 en Japón (Square)

-Final Fantasy IV (SNES), 1991 en Japón, 1991-92 en América, ambas de Square.



El que nosotros conocemos como Final Fantasy II en Japón es la 4a. parte.

Otros juegos que ha sacado Square, pero que no tienen nada que ver con la saga ori-

ginal son: Final Fantasy Legend de G.B., Final Fantasy Adventure de G.B. y SNES, y Romancing Sa.GB.



### Final Fantasy V

Por cierto, debido a la gran expectación que ha causado la próxima salida de Final Fantasy V, los vendedores han empezado a implementar un plan de apartado para evitar las congregaciones de gente que se hacen cada que se va a sacar a la venta un juego esperado por todos, como ocurrió con Street Fighter II y Dragon Quest V. Nos vemos en la próxima Bola.



# LOS GRANDES de GAME BOY

Nintendo GAME BOY™

### 1.-SUPERMARIOLAND II

Este nuevo juego se ha apoderado rápido del primer lugar. No cabe duda de su calidad en gráficos y sonidos.

Nintendo GAME BOY™

### 2.-KIRBY'S DREAMLAND

Kirbys se mantiene dentro de la lista de popularidad por una razón: es divertido y emocionante.

Nintendo GAME BOY™

### 3.-LOONEY TUNES

Mixed-up Melodies 7 aventuras en este cartucho que rápidamente se ha puesto en el gusto de los aficionados.

- 4.-THE JETSONS
- 5.-SUPER MARIOLAND
- 6.-TERMINATOR 2
- 7.-TOM & JERRY
- 8.-YOSHI
- 9.-BATMAN  
RETURN OF THE JOKER
- 10.-THE SIMPSONS  
BART VS. JUGGERNAUTS



# RESPONDE Y GANA FANTASTICOS PREMIOS

**PARA LOS GANADORES DEL SORTEO:  
SUPER NINTENDO  
GAME BOY  
CARTUCHO DE JUEGO  
¡Y MUCHOS PREMIOS MAS!**

## LISTADO DE JUEGOS

### JUEGOS NES

1 Addams Family  
2 Adv. Lolo 2  
3 Adventure Island  
4 Adventure Island 2  
5 Adv. in the Magic Kingdom  
6 American Gladiator  
7 Archi Rivals  
8 Astynax  
9 Back to the Future 2/3  
10 Barbie  
11 Barker B. Trio  
12 Batman  
13 Batman 2  
14 Battletoads  
15 Beetle Juice  
16 Big Bird  
17 Bionic Comando  
18 Blades of Steel  
19 Captain Planet  
20 Captain Skywood  
21 Castlevania 3  
22 Chip 'N' Dale Resc. Rangers  
23 Cobra Triable  
24 Cybemoid  
25 Dance Aerobic  
26 Darkwing Duck  
27 Days of Thunder  
28 Defender 2  
29 Defender Dynatron City  
30 Dick Tracy  
31 Diggers  
32 Dirty Harry  
33 Donkey Kong  
34 Double Dragon 2  
35 Double Dragon 3  
36 Double Dribble  
37 Dr. Mario  
38 Dragon Lair  
39 Dragon Warrior  
40 Duck Tales  
41 Eggsplode/Short Order  
42 Eliminator Duel Boat  
43 Empire Strikes Back  
44 F15 City Wars

45 F15 Strike Eagle  
46 Faxandu  
47 Ferrari Grand Prix  
48 Final Fantasy  
49 Firehouse Rescue  
50 Friday 13th  
51 Galaxy 5000  
52 G.I. Joe  
53 Godzilla 2  
54 Gold Medal Challenge  
55 Golf  
56 Gremlins 2  
57 G.I. Joe 2  
58 Hook  
59 Hudson Hawk  
60 Hunt for Red October  
61 Ice Hockey  
62 Indiana Jones 1  
63 Jackie Chan  
64 Karate Champ  
65 Kid Icarus  
66 Kings of the Beach  
67 Kung Fu  
68 Legacy of the Wizard  
69 Little Memo  
70 Lone Ranger  
71 Mafat Consp  
72 Maniac Mansion  
73 Megaman 2  
74 Megaman 3  
75 Megaman 4  
76 Metal Gear  
77 Metroid  
78 Michel Andretti  
79 Mig 29  
80 Mission Impossible  
81 Monopoly  
82 Monster in my Pocket  
83 Monster Truck Rally  
84 Mule  
85 Muppet Adventure  
86 Ninja Gaiden  
87 Ninja Gaiden 2  
88 Ninja Gaiden 3  
89 Open Golf  
90 Operation Wolff

91 Orb 3D  
92 Pacman  
93 Paper Boy  
94 Pipe Dream  
95 Power Punch 2  
96 Quatro Sport  
97 Rad Racer  
98 Robin Hood  
99 Robocop 3  
100 Robocop 2  
101 Rockin' Kats  
102 Section Z  
103 Silent Service  
104 Simpson Mutants  
105 Simpson's 2 World  
106 Sky Hawk Captain  
107 Snow Brothers  
108 Solar Jetman  
109 Space Shuttle  
110 Star Trek  
111 Stars Wars  
112 Startropic  
113 Strider  
114 Super Contra  
115 Super Mario 2  
116 Super Mario 3  
117 Super Spike V. Ball  
118 Super Spay Hunter  
119 Swords and Serpents  
120 Tale Spin  
121 Teenage Mutant Ninja 1  
122 Teenage Mutant Ninja 2  
123 Teenage Mutant Ninja 3  
124 Terminator 2  
125 Tetris  
126 The Flintstone  
127 The Last Ninja  
128 The Little Mermaid  
129 The Punisher  
130 The Untouchables  
131 Tinny Toons Adv.  
132 To the Earth  
133 Toki  
134 Tom & Jerry  
135 Top Gun 2  
136 Total Recall

137 Track and Field 2  
138 Trick Shooting  
139 Ultra Snake's Reverage  
140 Vegas Dream  
141 Whomp'em  
142 Winicators  
143 Wolverine  
144 World Cup Soccer  
145 World Wrestling  
146 Wrestlemania  
147 Yoshi  
148 Zelda 2

### JUEGOS SUPER NES

149 Addams Family  
150 Amazing Tennis  
151 Blaze on  
152 Contra 3  
153 Desert Strike  
154 D-Force  
155 F1 Roc  
156 Final Fantasy  
157 Final Fantasy Quest  
158 Final Fight  
159 Goal  
160 Home Alone  
161 Home Alone 2  
162 James Bond Jr.  
163 Joe & Mac  
164 Krusty's S. Fun House Simpson  
165 Magical Quest Mickey Mouse  
166 Mario Paint  
167 Paperboy 2  
168 Pilotwings  
169 Road Runner  
170 RPM Racing  
171 Sim City  
172 Simpson's Bart Nightmare  
173 Skulljagger  
174 Space Mega Force  
175 Spiderman  
176 Street Fighter 2  
177 Super Adventure Island  
178 Super Castlevania 4  
179 Super Double Dragon  
180 Super Ghouls 'n Ghosts

181 Super Off Road  
182 Super Scope  
183 Super Star Wars  
184 Super Tennis  
185 The Legend of Mystical Ninja  
186 True Golf Waialae  
187 Ultraman  
188 UN Squadron  
189 Word Tris  
190 World League Soccer  
191 Zelda a Link to the Past  
192 Zelda 3

### JUEGOS GAME BOY

193 Addams Family  
194 Alleyway  
195 Altered Space  
196 Amazing Penguin  
197 Atomic Punk  
198 Balloon Kid  
199 Barbie  
200 Baseball  
201 Bases Loaded  
202 Batman  
203 Battle Zeoth  
204 Battletoads  
205 Beetle Juice  
206 Bill & Ted's Adv.  
207 Blades Steel  
208 Blaster Master  
209 Boxxle  
210 Bubble Bobble  
211 Bubble Ghost  
212 Bugs Bunny  
213 Burai Fighter  
214 Burger Time  
215 Castlevania 2  
216 Cat Trap  
217 Chase HQ  
218 Chessmaster  
219 Chop Lifter  
220 Daedalian Opus  
221 Darkman  
222 Days of Thunder  
223 Dead Heat Scramble  
224 Dick Tracy

225 Double Dragon  
226 Double Dragon 2  
227 Dr. Mario  
228 Dragon's Lair  
229 Duck Tales  
230 Elavator Action  
231 Final Fantasy 2  
232 Fortified Zone  
233 Fortrees of Fear  
234 Gauntlet  
235 Ghoustbuster 2  
236 Godzilla  
237 Golf  
238 Gremlins 2  
239 Hatris  
240 Home Alone  
241 Hook  
242 Hudson Hawk  
243 Hunt for Red October  
244 In your Face  
245 Ishido  
246 Kid Icarus  
247 Klax  
248 Kung Fu  
249 Loopez  
250 Marble Madness  
251 Mega Man  
252 Mega Man 2  
253 Nascar Chall  
254 Navy Seals  
255 Nemesis  
256 Ninja Gaiden  
257 Nobunagas Ambition  
258 North vs South  
259 N.B.A. All Stars  
260 Operation C  
261 Pacman  
262 Paperboy  
263 Popey  
264 Prince of Persia  
265 Punisher  
266 Q Billion  
267 Qix  
268 Quarth  
269 R Type  
270 Radar Mission

271 Robocop 2  
272 Roger Rabbit  
273 Simpson's  
274 Skate or Die  
275 Snow Brothers  
276 Soccermania  
277 Spider Man  
278 Street Fighter 2010  
279 Super Mario Land  
280 Super RC Proam  
281 Tennis  
282 Terminator 2  
283 Tetris  
284 Tiny Toon  
285 Tom & Jerry  
286 T.M.N.T.  
287 T.M.N.T. 2  
288 Volley Ball  
289 World Cup Soccer  
290 WWF Super Stars

El sorteo se realizará el día 30 de Agosto de 1993, en las oficinas de nuestra editorial.  
Los resultados serán publicados en la edición Nº13 (Septiembre) de Revista Club Nintendo.  
Los ganadores serán notificados por correo indicándoles lugar y fecha para retirar sus premios.





**Nintendo®**

**BUSCA  
LO MEJOR DE LO MEJOR  
1992 - 1993**

## INSTRUCCIONES

**1** LLENA EL CUPON CON TUS DATOS, USANDO LETRA IMPRENTA MUY CLARA.

**2** RESPONDE LAS 7 ALTERNATIVAS LLENANDO LOS CASILLEROS EN BLANCO FRENTE A CADA SISTEMA: (NES) (S. NES) (G. BOY) DE LA SIGUIENTE FORMA.

**3** ANOTA EN LOS CASILLEROS EN BLANCO, EL NUMERO QUE ANTECEDE A CADA JUEGO DE LA LISTA, SEGUN EL SISTEMA (NES) (S. NES) (G. BOY) DE ACUERDO A TUS PREFERENCIAS.

## DATOS PERSONALES

NOMBRE COMPLETO: JUAN PABLO AZZANELLO

DIRECCION: CARLOS DE LA VEGA 58057 CIUDAD: MONTENEGRO

C. POSTAL: 111 PROVINCIA: URUGUAY FONO: \_\_\_\_\_ EDAD: 15

¿QUE EQUIPO TIENES? NES ☒ S.NES ☒ GAME BOY ☒

OTRO ☒ ¿CUAL? Computadora, Hay Station

## ALTERNATIVAS

### POR SU SONIDO Y GRAFICOS

De Super Nes: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☒

De NES: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4 ☐ 5 ☐

De Game Boy: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☒ 5 ☐

### POR EL TEMA Y DIVERSION

De Super Nes: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☒

De NES: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☒

De Game Boy: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☒ 5 ☐

### POR EL DESAFIO

De Super Nes: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☒

De NES: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☒

De Game Boy: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☒

### JUEGO MAS INNOVADOR

De Super Nes: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☒

De NES: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☒ 5 ☐

De Game Boy: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☒

### POR EL CONTROL DEL JUEGO

De Super Nes: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☒ 5 ☐

De NES: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4 ☐ 5 ☐

De Game Boy: 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐

### LOS MEJORES POR TODO

De Super Nes: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☒

De NES: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☒ 5 ☐

De Game Boy: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4 ☐ 5 ☐

### MEJOR JUEGO DEPORTIVO

De Super Nes: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☒

De NES: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4 ☐ 5 ☐

De Game Boy: 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐

ENVIA ESTA PAGINA A: REVISTA CLUB NINTENDO  
EDITORIAL VANIDADES S.A. - PERU 263 - 3er PISO - C.P. 1067 - BUENOS AIRES - ARGENTINA  
\* VALIDO SOLO EN ARGENTINA





**CLASIFICADOS**



*Club Taku*

**Nintendo®**

**Busca a "NINTENDISTAS"**

Super Nintendo

Nintendo

Alquiler

Canjes

Services

Game Boy

**NINTENDO CLUB  
"TAKU"**

Atención con total experiencia en juegos

Av. Cabildo 2280 - Ciudad de la Paz 2279 Local 103 de Planta Alta Tel.: 447- 4965





# Nintendo®

*¡¡Ellos tienen el secreto!!*



## *Servicio Técnico Oficial*

**GAMEBOY - NINTENDO - SUPER NINTENDO**

Reparaciones - Fuentes - Accesorios  
Limpieza de cartuchos - Extensión de cables  
Reformas a NTSC - Atención Personalizada

**Mel Computación** J.B. Alberdi 2437 Olivos (1636)

TEL / FAX 797-9255 9.00 a 13.00 y de 13.00 a 19.30 Hs.

Los NINTENDO de Nuñez

**A T B**  
V·I·D·E·O C·L·U·B

*Venta y  
alquiler  
de equipos*

**Nuñez 2640 Cap. Fed. Tel. 70-0844**

**PHOENIX**  
G A M E S

Alquiler y Venta de  
Super Nintendo y Nintendo.

O' HIGGINS 2125, LOCAL 7, SUBSUELO  
JURAMENTO 1981, LOCAL 10 - 788-3272

V I D E O C L U B

Agente Oficial

**DEL TALLER**

**ALQUILER Y VENTA**  
EQUIPOS  
JUEGOS  
ACCESORIOS

**Nintendo®**

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**GAME BOY**

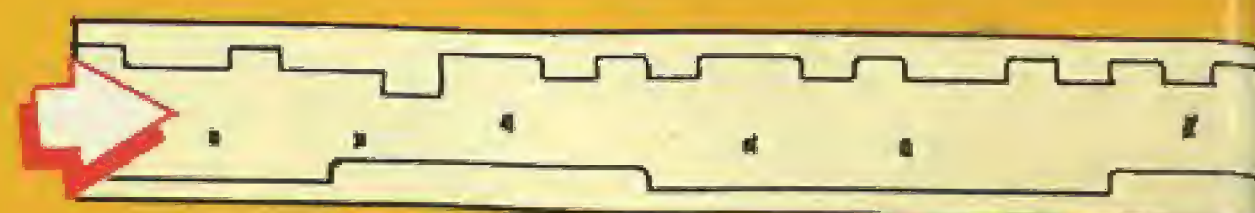
COMPRAMOS TUS TITULOS USADOS  
**JORGE NEWERY 1728 - Tel.: 771-1777**



# Nintensivo

1up

Con ayuda de este Curso Nintensivo serás un maestro en este juego.



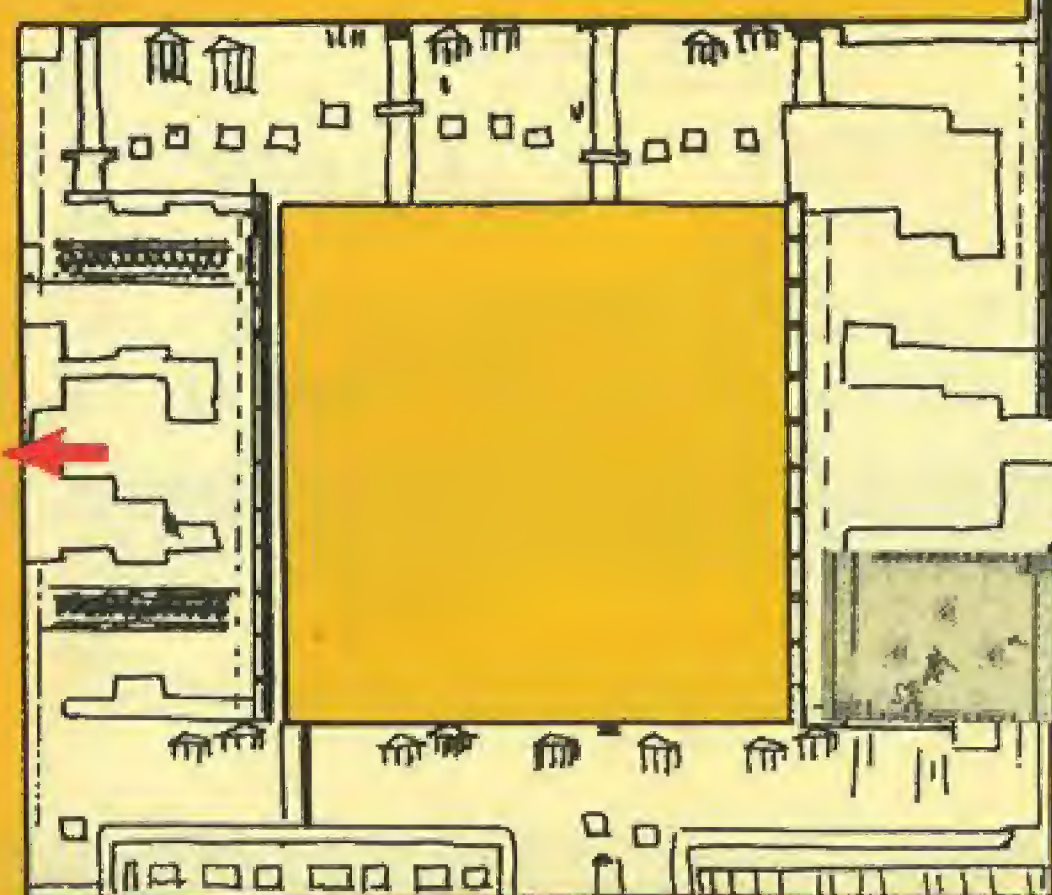
J E F E



Colócate al centro y golpea al jefe cuando esté apareciendo; cuando ya no le hagas daño aléjate al lado contrario y espera a que se quite el fuego del piso que deja el trueno para colocarte nuevamente al centro y repite la jugada.




A




A

Cuarto escondido.

Hay vidas extras donde indique el mapa con el símbolo  (golpea el lugar indicado).

ROCK CASTLE

Hay energía donde indique el mapa con el símbolo  (golpea en el lugar indicado, si tienes la energía llena aparecerá un corazón grande).

Si quieres tomar el hacha que está abajo, déjate caer en la plataforma movable.

Bloque de Cristal

Para bajar rápidamente por las cuerdas presiona A y ↓

Cuarto secreto (Ahí hay energía escondida en el techo. Regrésate por la cuerda de abajo).

Espera a que te de la espalda este enemigo, entonces

baja y colócate de tal manera que te salte; ahora golpéalo cuando toque el piso.



J E F E

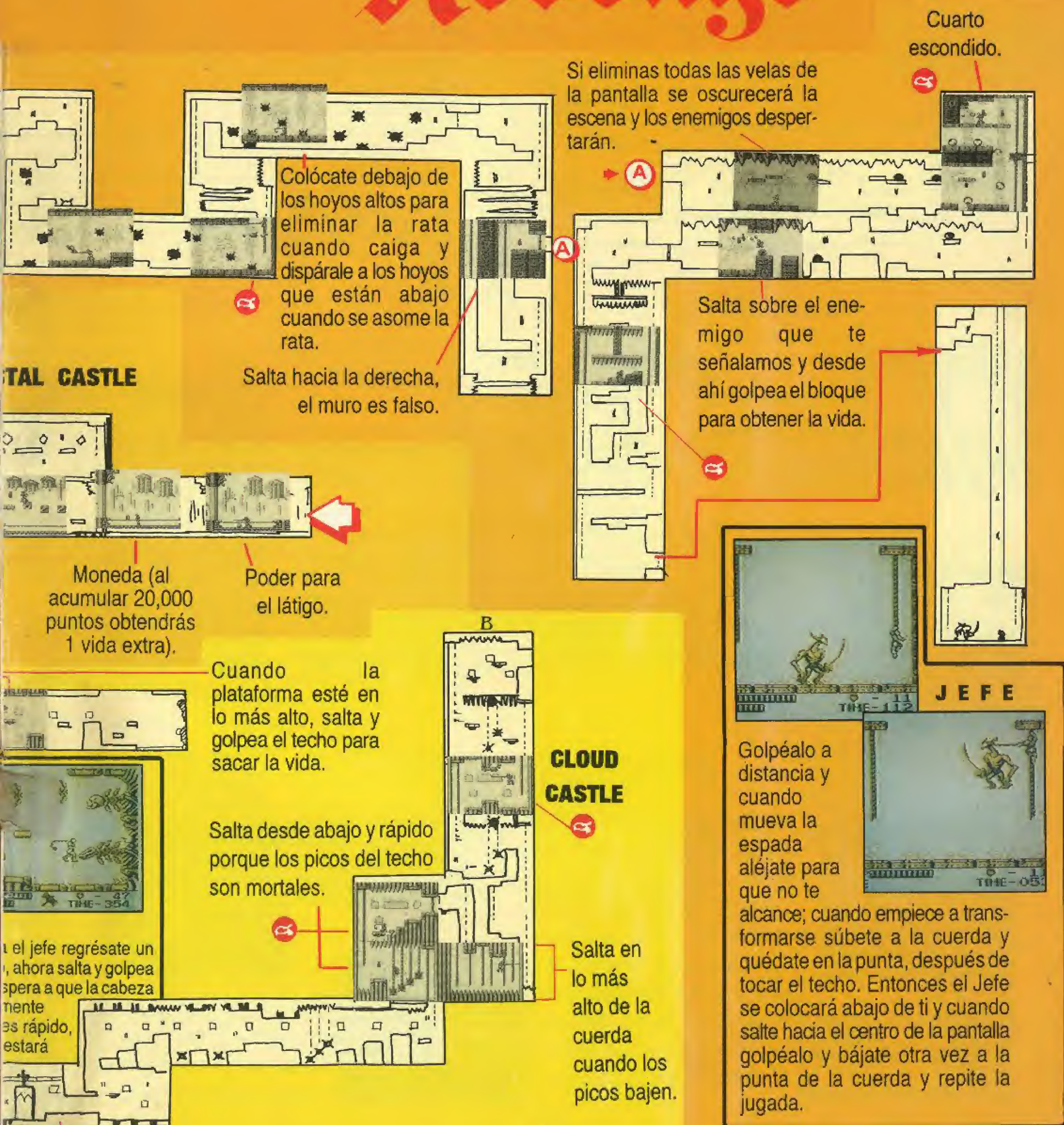
Al tomar la esfera para que se poco y colócate como indica la las vértebras. Luego agáchate de abajo las regrese e inmedia salta y golpea rápidamente. S antes de que lance las vértebr eliminado.






# Castlevania II

## BELMONT'S Revenge





## PLANT CASTLE

Cuarto secreto (rompe el bloque de la derecha para obtener ).

Elimina a las arañas cuando estén abajo para utilizar su telaraña como cuerda y avanzar.

Destruye un ojo para romper el puente.

Desde la plataforma movable lánzale hachas y cuando estés arriba golpéalo con el látigo, sus disparos los puedes destruir con tu látigo.



## DRACULA'S CASTLE 2

Aquí pásate por abajo y rompe el bloque para obtener energía.

Rompe el bloque y encontrarás energía.

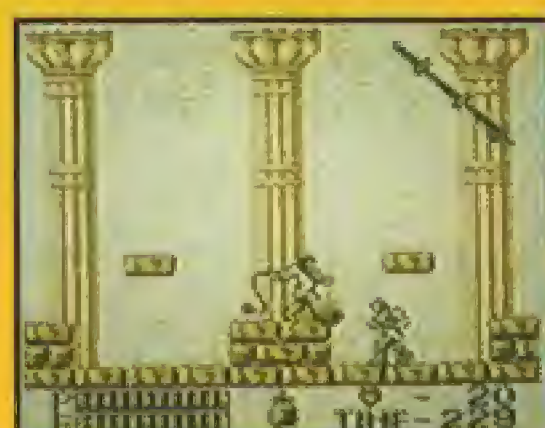
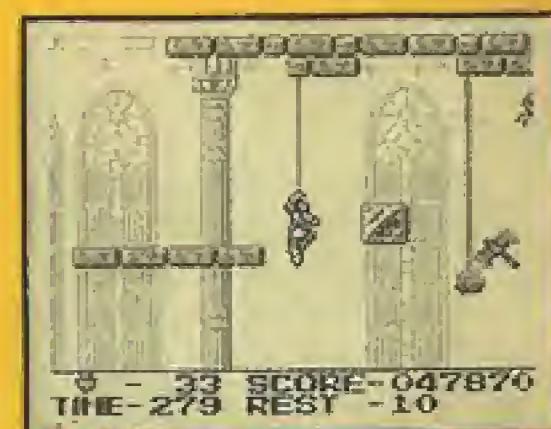
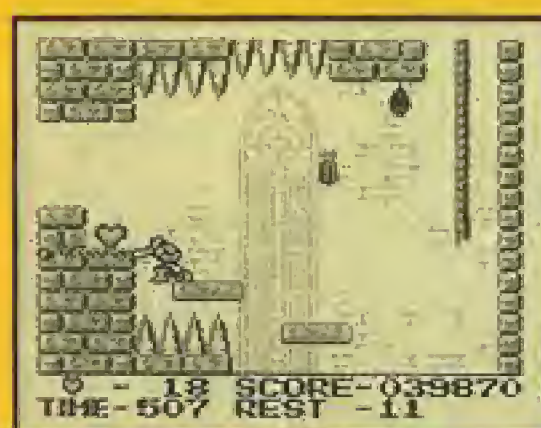
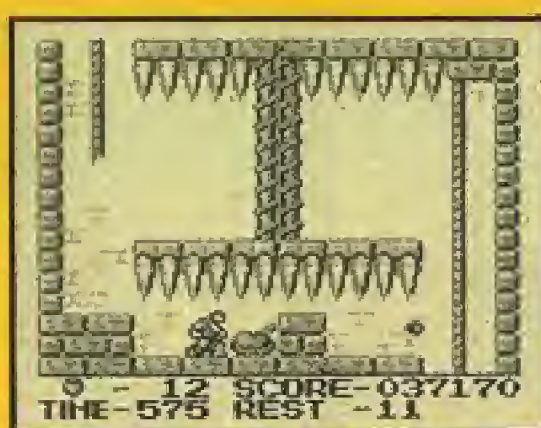
Sigue subiendo por la cuerda y encontrarás un cuarto secreto, no olvides tomar la energía y la vida.

Con el hacha elimina a la araña, que está después del bloque de cristal, lo más abajo que puedas. Más adelante rompe el bloque que está arriba de la puerta para obtener energía.

Colócate como indica la foto y espera a que el jefe salte al centro de la pantalla, entonces lánzale agua bendita.

Cuando los cuchillos hayan pasado salta hacia atrás y si el jefe se acerca por arriba, te pasas hacia el otro lado de la pantalla por abajo; si el jefe se acerca por abajo te alejas por arriba (pero si va a disparar cuchillos te esperas a que los lance).

Cuando ya no te queden corazones salta y golpéalo desde el mismo lugar donde lanzas el agua bendita.





F E

## DRACULA'S CASTLE 1

Cuarto secreto (rompe un escalón y encontrarás energía).

Golpea el techo y obtendrás una vida. Ahora regrésate, el camino correcto es por abajo.

J E F E

Al enfrentarte al dragón, la pantalla avanzará sola y la zona más segura es adelante, como te indicamos en la foto.

Recuerda que donde se mueve el techo o el piso es por donde saldrá el dragón; cuando el dragón te acorrale golpéalo cuando aparezca por atrás.



## BATALLA FINAL VS. DRACULA

Para eliminar a Drácula primero tienes que saber en qué lugares estarás seguro; para esto te mostramos las 6 posiciones donde te atacará Drácula y dónde te agacharás para que no te toquen las esferas.



A



B



C



D



E



F

Golpea a Drácula en la cabeza una vez cada que aparezca en las posiciones de abajo (C,D,E).



La secuencia en la que se mueve Drácula es: A>E>F>B>D>C>A>D y nuevamente se repite.



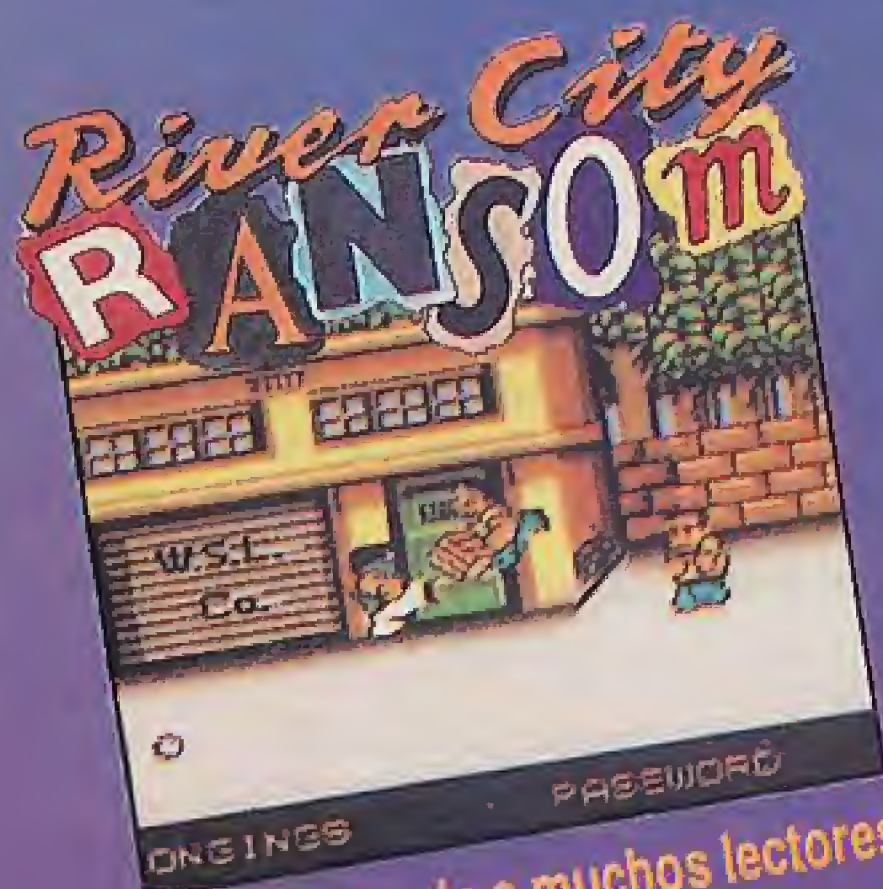


# ¡PROXIMO NUMERO, SOLO LO MEJOR!

Las mejores estrategias, técnicas y trucos en...

CURSO

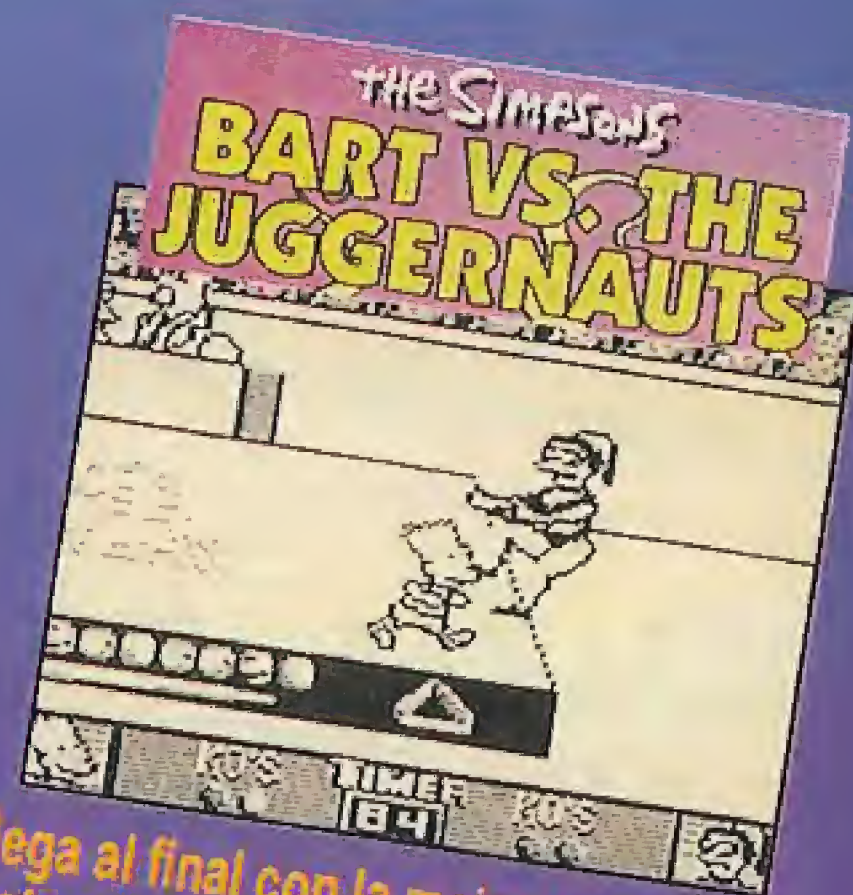
**Nintensivo®**



Respondiendo a muchos lectores presentamos este Curso.



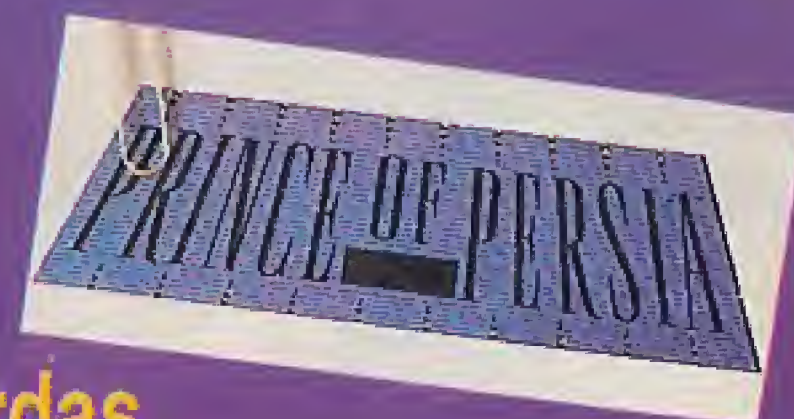
Continúan las patadas y golpes, esta vez con Honda



Llega al final con la mejor puntuación en este sensacional juego para Game Boy.



Si tienes un Super NES, no te pierdas esta edición...



Más información, sobre estos y muchos juegos más...



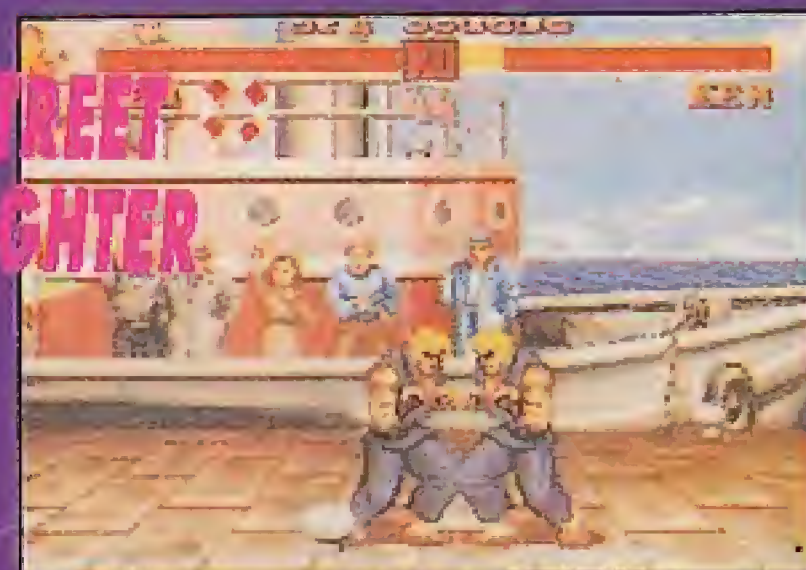
Conoce la nueva aventura de nuestro metálico superhéroe.

**MANIAC  
MANSION**



Termina este juego con Dave, Razor y Bernard.

**STREET  
FIGHTER**



En nuestra sección S.O.S. un fabuloso truco para este juego.

REVISTA



**Nintendo®**

¡TODOS LOS MESES NUEVOS  
SECRETOS PARA TI!

**¡NO TE PIERDAS EL PROXIMO NUMERO!**



# WOLVERINE<sup>TM</sup>

## X-MEN<sup>®</sup>

¡EN UNA  
MEGA BATALLA

VS. SABRETOOTH<sup>™</sup>  
Y MAGNETO<sup>™</sup>!

Atrapado por sus archienemigos en una isla desierta, Wolverine ahora debe enfrentar la batalla de su vida. Poderes mutantes, incluyendo su habilidad curativa regenerativa, su esqueleto de Adamantium y sus filosas garras retráctiles, hacen de Wolverine un terrible adversario, pero... ¿Finalmente ha llegado a su combate contra Sabretooth y el diabólico Magneto? Al calor de la batalla, sus amigos Hombres X,<sup>®</sup> Havok<sup>™</sup>, Jubilee<sup>™</sup> y Psylocke<sup>™</sup> harán la diferencia.

Prepárate para la batalla de los Hombres-X más excitante e impredecible de todas.



¡Saca tus mortales garras de Adamantium en momentos difíciles!



Con el aparato de Psylocke llama a Havok cuando tu energía esté baja.



Tu habilidad acuática te ayudará... hasta que tu aire se acabe.



¡Entra en la fortaleza impenetrable a buscar a Sabretooth!



¡Que no te absorban las cabezas metálicas de Magneto!



Licenciario de Nintendo  
para jugarse en el  
**Nintendo**  
ENTERTAINMENT  
SYSTEM<sup>®</sup>



Wolverine<sup>™</sup>, Sabretooth<sup>™</sup>, Magneto<sup>™</sup>, Havok<sup>™</sup>, Psylocke<sup>™</sup>, Jubilee<sup>™</sup>, y X-Men<sup>®</sup> son marcas registradas de Marvel Entertainment Group, Inc. y son producidos bajo licencia de Marvel Entertainment Group, Inc. ©1991 Marvel Entertainment Group, Inc. Todos los derechos reservados. Nintendo<sup>®</sup>, Nintendo Entertainment System<sup>®</sup> y los sellos oficiales son marcas registradas de Nintendo of America Inc. LJN<sup>®</sup> es una marca registrada de LJN, Ltd. Todos los derechos reservados. ©1991 LJN, Ltd. Todos los derechos reservados.



# LLEVA ESTA CARRERA DONDE TU QUIERAS. F-1 RACE DE GAME BOY.

Si eres acelerado, tu juego es el F-1 RACE de GAME BOY. Imagínate, con el GAME BOY tu puedes competir en esta carrera sin salir de tu pieza, o en el living, o en el patio o en el lugar que tú quieras. Ponte al volante, toma la delantera y acelera a fondo con el F-1 RACE de GAME BOY.

ESTE EQUIPO GAME BOY INCLUYE:

• FONOS STEREO • UN JUEGO: TETRIS • ADAPTADOR PARA DOS PERSONAS • 4 PILAS.

## GAME BOY

TOMA EL CONTROL DE PODER.  
TOMA EL CONTROL DE NINTENDO.

